昭和61年11月28日発行 （隔週金曜日発行） 第1巻 第12号 通巻12号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

BIWEEKLY

ファミコン通信

290YEN

No.12

11月28日号

●隠れキャラ、裏コマンドが大集合っ!!

禁断の秘技

悪魔城ドラキュラ、プロレスほか

●新作ゲーム情報

スーパースターフォース
プロ野球ファミリースタジアム
もえろツインビー
メトロクロス
長靴をはいた猫
きね子
ガルフォース
闘いの挽歌
デッドゾーン
パルテナの鏡
怒



「マッピーランド」全マップ大公開!



ジイさんになるまで、やってなさい。
JOY RADAR MK2
ジョイレーダー・マーク2/新発売
テレビとファミコンをワイヤレス
にする新兵器。バージョン
アップ ¥5,500
あのガルフォースがゲームになった。ただのゲームじゃない。なんと、一度でも撃ったら二度三度。君も性格が変わる。もうやめられない興奮連続シューティングゲームだ。ムシャクシャしたときも、バンバン撃って極楽気分になろう。ウラ技あり、秘技あり、パワーアップもスゴイ。ただし、まだ世の中に姿を見せてないのでもう少し待つこと。
ガルフォース、《11/20発売予定／予価¥2,980》
興奮連続、止まらない。
ガルフォース
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-6344
©SVI/ムービック/アートミック ©SONY/HAL研究所 ●ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



アイレム・パーティ
irem
電気ひつじが夢みるように、デジタル・ドリームあげましょう。
DIGITAL DREAM
年末にかけてアイレム・ソフトがゾクゾク新登場。
新時代のアイデア・ソフト!
もうおきたまま
夢をみてしまいそう——
おつむがいたい。
どうしたの?パズルがうごいてる。
11月28日
パズルが
うごきはじめる。
パテント出願中
DISK SOFT
THE MONITOR PUZZLE
きね子
KINETIC CONNECTION
TM
予価 ¥3,300
PRESENTED
by
IREM PARTY
HITOUCH MIND & HYPER WORLD
to
HITECH AGE
魔鐘
TM
ましょう
ゆけ、マイヤー王子!
聖なる炎で
7つの魔鐘を焼きつくせ!
1メガROMで千数百エリアの大巨編
12月15日
いざ
暗黒の国へ
予価 ¥5,300
友達と力をあわせて
2人同時PLAYモードで画面をクリア!
※この画面はゲームセンター用のものです。
DISK SOFTならではの
エディット・モードで自分だけの
ロード・ランナーがつくってのこせるゾ。
12月19日
新しい戦いがはじまる。
ゲームセンターの大ヒットをDISK SOFTで
スーパーロードランナー
TM
価格未定
アイレム・パーティからのプレゼント
1
きね子のジグソー500名様
新ソフトの名前は? 子
答えを官製ハガキに書いて住所、氏名、年令を明記の上、〒561 豊中南郵便局私書箱第40号 DMS「ジグソー・プレゼント」係までご応募ください。抽選でプレゼントします。●昭和61年12月15日〆切り
2
オリジナル
ポスターカレンダー
10,000名様
「きね子」「魔鐘」「スーパーロードランナー」をお買い上げの方、先着10,000名様に店頭でプレゼント。●昭和61年11月下旬から実施。
3
CG・オリジナル
テレホン・カード
2,000名様
「きね子」「魔鐘」「スーパーロードランナー」の愛用者カードをお送りいただいた方の中から抽選で2,000名様にプレゼント。●昭和62年1月末日〆切り。
©1986 IREM CORP. Licensed from SADATO TANEDA
©1986 IREM CORP. Licensed from LENAR
©1986 IREM CORP. Licensed from Brøderbund
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

ファミコン通信

CONTENTS

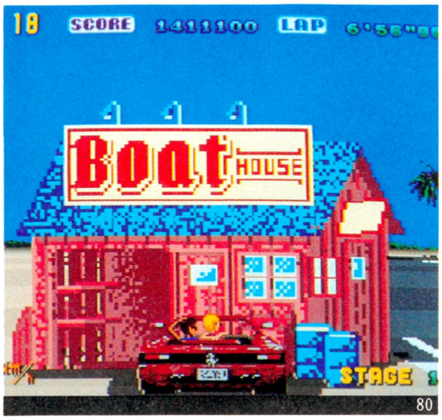

14



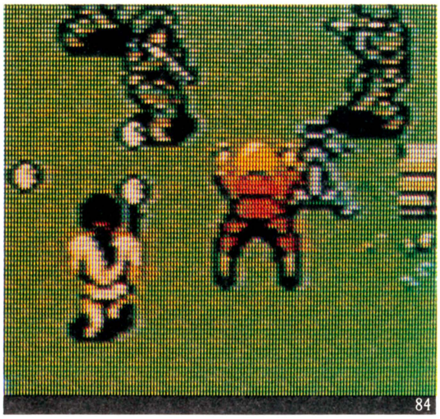
20



24



80


84


120

COVER デザイン/山田康幸
イラスト/松下 進

発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111(代表)

ファミ通TOP30



今週はランキングに大きな変動はなかったね。ベスト5の顔ぶれが前回とほとんど同じなんて、こういう週もめずらしいな。でもこれから年末にかけてはソフトの発売ラッシュ。今わかっているだけでも11月、12月で60本を超すソフトが出るなんて、信じられるーっ!? これからは1日1本新ソフトだぜ。

1 高橋名人の冒険島

前々回ランク 1　前回ランク 2

ハドソン
4,900円(カートリッジ)

2,324



『高橋名人の冒険島』が第1位に返り咲きましたねー。けっこう編集部でもやってる人は多いんだけど、最後まで行った人はいないみたい。終盤がかなり難しいからね。もう終わった人はいるんだろうな。そういう人は今度は石オノを取らずにやってみたら!?　無理だって。

2 悪魔城ドラキュラ

前々回ランク —　前回ランク 1

コナミ
2,900円(ディスクカード)

1,736



コナミ初のディスクソフトの『悪魔城ドラキュラ』が今週の2位だ。もうみんなドラキュラを倒したかな？　エンディングの大ドンデン返し、フィナーレは感動モンにかっちょいいんだよね。今週も秘技コーナーで1UPほかさまざまなワザを大紹介してるぞ。読んでみて。

3 戦場の狼

前々回ランク —　前回ランク 4

カプコン
5,500円(カートリッジ)

840



1ランクアップして第3位は『戦場の狼』。なかなかじみなゲームなんだけどねー。連射スティックでやると弾が棒みたいになって、敵がビシバシ死んでいくんだ。うーん、バイオレンス。あぶないゲームだなあ、ほんと。秘技のコーナーにものってるから見といてね。

4 テラクレスタ

前々回ランク —　前回ランク 5

ニチブツ
4,900円(カートリッジ)

812



1ランクアップして第4位の『テラクレスタ』。ひさびさに息の長いシューティングが登場したみたいだね。そーいえば、今、ゲームセンターでは同じニチブツから、この『テラクレスタ』をさらにパワーアップした『ダンガー』が出ているぞ。ファンなら必ずやるべし。

5 スーパーマリオブラザーズ

前々回ランク 3　前回ランク 7

任天堂
4,900円(カートリッジ)
2,500円(ディスクカード)

756



えーっと、また出てきましたねぇ、『マリオ』が。もう日本のファミコンユーザーでコレを持ってない人はいないんじゃないかって思ってたんだけどな……。いくら名作でも、いつまでも〝ファミコンならマリオ〟なんて情けない。ソフトハウスさんがんばってね。

このＴＯＰ30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

●11月14日付

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格(メディア)	ジャンル
5	9	**6**	がんばれゴエモン! からくり道中	コナミ	5,300円(カートリッジ)	アクション
6	6	**7**	キングスナイト	スクウェア	4,900円(カートリッジ)	アクション
2	3	**8**	スーパーゼビウス ガンプの謎	ナムコ	4,900円(カートリッジ)	アクション
12	8	**9**	子猫物語	ポニー	2,900円(ディスクカード)	アクション
—	—	**10**	オセロ	河田	2,980円(ディスクカード)	テーブルゲーム
7	12	**11**	機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE	バンダイ	5,300円(カートリッジ)	アクション
—	—	**12**	バギーポッパー	データイースト	4,900円(カートリッジ)	アクション
9	15	**13**	メトロイド	任天堂	2,600円(ディスクカード)	アクション
15	20	**14**	ワルキューレの冒険	ナムコ	3,900円(カートリッジ)	ロールプレイング / アクション
30	11	**15**	ゴーストバスターズ	徳間書店	4,500円(カートリッジ)	アクション
11	14	**16**	バレーボール	任天堂	2,500円(ディスクカード)	スポーツ
13	24	**17**	ゼルダの伝説	任天堂	2,600円(ディスクカード)	ロールプレイング / アクション
—	23	**18**	スターソルジャー	ハドソン	4,900円(カートリッジ)	アクション
—	13	**19**	スペースハンター	ケムコ	4,900円(カートリッジ)	ロールプレイング / アクション
22	19	**20**	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境	バンダイ	4,900円(カートリッジ)	アクション

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格
—	—	**21**	ソロモンの鍵	テクモ	4,900円(C)
23	22	**22**	謎の村雨城	任天堂	2,600円(D)
—	26	**23**	涙の倉庫番スペシャル	アスキー	2,980円(D)
—	17	**24**	ドラゴンクエスト	エニックス	5,500円(C)
21	—	**25**	ベースボール	任天堂	2,500円(D) 4,500円(C)
18	16	**26**	六三四の剣	タイトー	4,900円(C)
10	21	**27**	じゃじゃ丸の大冒険	ジャレコ	4,900円(C)
26	27	**28**	ポートピア連続殺人事件	エニックス	5,500円(C)
24	25	**29**	ゴルフ	任天堂	2,500円(D) 4,500円(C)
16	18	**30**	スーパーピットフォール	ポニー	5,500円(C)

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　教育　スポーツ

※(C)はカートリッジ、(D)はディスクカードのソフトです。

ディスクライター TOP 10

よお〜〜〜っやく、任天堂以外のメーカーのソフトが、ディスクライターにはいったのだ。この日の来るのをどれほど待ったことか！　とあまり持ち上げるといやらしいかな。でも期待させていたわりには……3位なんだね。

ランク 前回	今回	ソフト名	メーカー名	得点数
1	1	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	443
2	2	バレーボール	任天堂	381
―	3	涙の倉庫番スペシャル	アスキー	358
3	4	メトロイド	任天堂	311
5	5	ゴルフ	任天堂	251
7	5	麻雀	任天堂	249
4	7	ゼルダの伝説	任天堂	201
9	8	謎の村雨城	任天堂	128
6	9	ベースボール	任天堂	115
10	10	テニス	任天堂	109

●協力店　伊勢丹百貨店（東京 新宿）、西武百貨店（東京 池袋）、博品館トイパーク（東京 銀座）、キデイランド（大阪 梅田）、近鉄百貨店（大阪 阿倍野）

最新ディスクライター通信

今週は"ディスクライターの一番忙しい日"、新作ソフトの発売日のディスクライターの活躍ぶりをリポートしてみたぞ。

10月21日、火曜日、天気は晴れ。場所は原宿のキディランドの5F、ビデオゲーム売り場だ。売り場担当の長谷部さんのお話によると、任天堂のソフトはいつもお昼すぎごろにとどくとか。その場で待ち伏せすること1時間、PM1：00にソフトが到着した。箱の中に入れられたソフトは、ぜーんぶ新作の『プロレス』（あたり前か）。「3～4枚のカードを古い順から書き換えていく、というお客さんが多いですね」という担当のお話を聞く間もなく、早くも第1号のお客さんが現れた。石崎君（中1）は、ついこの間買ったばかりという『オセロ』を書き換えにきた。続いて近所のすし屋の店員さん、外人さんとさまざまなお客さんがひっきりなしに問いあわせをする。「でも本当に忙しいのは4時以降」とか、はたして本日の売り上げはどうなったかな!?



➡10月21日、午後1時。任天堂の新作『プロレス』入荷。



⬅裏には『ベースボール』が書き込んであるんだって。



⬅「今のおすすめは『悪魔城』だね」と長谷部さん



⬆待つこと15分、はやくも現われたディスク書き換え希望のお客さん。



⬆さすがゲーム少年、左手に持つ雑誌は!!　古典的なキャプションね。



⬆結局、1日で200人が『プロレス』に書き換えたとか。スッゲー!!

ディスクライター書き換え開始日予定表

- ●オセロ（河田）　11月13日
- ●子猫物語（ポニー）　11月19日
- ●悪魔城ドラキュラ（コナミ）　12月10日
- ●デッドゾーン（サン電子）　1月10日
- ●ザナック（ポニー）　1月10日
- ●もえろツインビー（コナミ）　1月10日
- ●ガルフォース（ハル研究所）　1月10日
- ●ブリーダー（ソフトプロ）　未定
- ●ナイト・ロアー（ジャレコ）　未定
- ●きね子（アイレム）　未定

※イマジニアの『銀河伝承』、『消えたプリンセス』、『魔獣の森伝説』はディスクライターに設置される予定はありません。

U.S.A. TOP 10

●11月14日付

ランク 前回	今回	ソフト名	価格	ジャンル
1	1	マッハライダー(MACH RIDER)	$24.95	
6	2	バルーンファイト(BALLOON FIGHT)	$24.95	
3	3	スーパーマリオブラザーズ(SUPER MARIO BROS)	$24.95	
2	4	スパルタンX(KUNG FU)	$24.95	
—	5	ガムシュー(GUMSHOE)	$24.95	
8	6	マリオブラザーズ(MARIO BROS)	$24.95	
9	7	10ヤードファイト(10-YARD FIGHT)	$24.95	
—	8	ドンキーコングJr.(DONKEY KONG Jr.)	$24.95	
—	9	テニス(TENNIS)	$24.95	
4	10	ポパイ(POPEYE)	$24.95	

●協力店　F.A.O SCHWARZ

おっと、新作が入ってきましたねー。『ガムシュー』というタイトルのやつがそれ。光線銃用のゲームで、日本じゃ発売されてないものだ。こんどくわしく紹介するから待っててね。それと『マッハライダー』の人気がけっこうスゴイね。

海外特派員レポート FROM NEW YORK



アロハ！　今日はアメリカの50番目の州、ハワイのごあいさつで登場です。トムです。みなさん、アロハですか？　ここのところね、『がんばれ！　ゴエモン』にかかりっきりなんです。あれはいいゲームですね。とくにミュージックがサイコーにいい。チャンチャラチャカチャカってオリエンタルで、とってもオカシいです。



⬅あいにくマスターシステムの写真が間にあわなかったので、アメリカでの見本市のときの写真です。



⬅みんなこーやってプレイしていたのだ。左から『ザ・サーキット』『青春スキャンダル』なんかがある。

さて、さっそくですが、特派員レポート聞いてくれますか？　今回はファミコンじゃなくてセガのお話なんですよ。セガファンの人、よーく聞いててね。

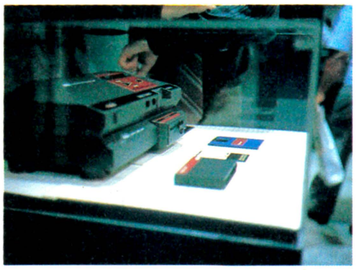
ファミコンがアメリカの市場に進出したように、セガも“SEGA Master System（セガ・マスターシステム）”とゆーマシンで、進出する準備をしてました。このお話は、まえにもレポートしましたね。でね、このマスターシステムがですね、ついに発売されたんです。最初の予定だとクリスマス頃とか、来年早々ってことだったんだけど、早まったみたいですね。

で、気になるその内容はとゆーと、あのファミコンと同じく、光線銃が付いてるんですね。これは、日本本土でも発売されてないやつですから、けっこうめずらしいでしょ。この光線銃用に、ゲームが1本ついてます。

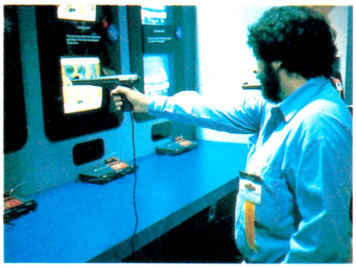
その他に、『ハングオン』のカートリッジもついていて、お値段は129ドルですから、そーですね、20,000円くらいかな。なかなかお手ごろなお値段ですね。

それから、アメリカでの評判もお伝えしときましょう。プレイした人の話をきくと、みんなキレイなグラフィックにびっくりしてたよーです。とくに『ファンタジーゾーン』みたいに、色とりどりなゲームには感激してました。1メガってのもウレシイみたいですね。

そんなわけで、あんまりくわしく報告できなかったけど、今度、てってーてきにお知らせしますから期待しててね。ほんじゃ、アロハ！



⬅これがウワサのセガ・マスターシステムだ。次号あたりでくわしく報告する予定だ。期待してね。



⬅光線銃で遊ぶヒゲのおじさん。口から出ている銃口は、となりで遊んでる人のやつね。ヘンなの。

読者が選ぶTOP20

前回	今回	ソフト名	メーカー名	得点数
1	1	スーパーゼビウス ガンプの謎	ナムコ	1,265
—	2	悪魔城ドラキュラ	コナミ	840
2	3	ドラゴンクエスト	エニックス	636
17	4	戦場の狼	カプコン	589
3	5	がんばれゴエモン！ からくり道中	コナミ	460
7	6	グラディウス	コナミ	283
5	7	メトロイド	任天堂	261
4	8	ワルキューレの冒険	ナムコ	233
6	9	高橋名人の冒険島	ハドソン	216
12	10	ソロモンの鍵	テクモ	201
—	10	テラクレスタ	ニチブツ	201
9	12	ゼルダの伝説	任天堂	200
11	13	機動戦士ZガンダムHOT SCRAMBLE	バンダイ	168
8	14	キングスナイト	スクウェア	163
14	15	スカイキッド	ナムコ	122
—	16	ASO	エス・エヌ・ケー	117
13	17	スターソルジャー	ハドソン	113
16	18	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	92
—	19	スーパースターフォース	テクモ	82
19	20	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	78

今週も人気投票第1位はダントツで『スーパーゼビウス』だったのだ。2週連続の高得票で年間累計の順位も大幅アップ。いっきょに10ランクアップで9位につけてきたぞ。ほかにもニューフェイス『ドラキュラ』なんてイキのいいのも入ってきているな。こーいう若いヤツらが入ってくるとランキングがはなやいでいいんだよな。ソフトハウスのみなさま方、どーかひとつ、こころでもうひとがんばりもふたがんばりもしていいソフトをだして下さいな。たのんまっせ!!

今までの累計

前回	今回	ソフト名	得点数
1	1	ドラゴンクエスト	6,881
2	2	グラディウス	5,459
3	3	ゼルダの伝説	4,607
4	4	グーニーズ	4,204
5	5	がんばれゴエモン！ からくり道中	3,649
7	6	スーパーマリオブラザーズ	3,240
6	7	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境	3,184
8	8	ワルキューレの冒険	2,615
19	9	スーパーゼビウス ガンプの謎	2,230
9	10	ツインビー	2,199
11	11	魔界村	2,178
10	12	忍者ハットリくん	2,075
12	13	メトロイド	1,868
13	14	スーパーマリオブラザーズ2	1,549
15	15	スターソルジャー	1,483
14	16	ディグダグII	1,419
16	17	謎の村雨城	1,239
17	18	影の伝説	1,235
18	19	マイティボンジャック	1,197
20	20	アトランチスの謎	1,073

読者の御意見板

●このあいだ、『キングスナイト』を買ってきてプレイしました。このゲーム、ロールプレイングゲームとは名ばかりのシューティングゲームだったんですね。武器だけは強くなるけど、主人公はぜんぜん強くならないし成長もしない。連射機能のついたジョイスティックを使わないとクリアできないなんて!! 期待していただけに、ちょっとガッカリ。

福岡県　浜本昌人　会員番号802041　35歳

●ぼくは『スーパーゼビウス』をたった4日でといてしまった。ぼくは病気でしょうか？

宮城県　真壁豊　会員番号803055　11歳

●とうとうドラキュラの変身した怪物をたおしました。ラストの自分の名前が出る所には、本当に感動しました。しかし、2周目のブロック2がむずかしすぎる!!　なんだあのメディウサは!!

大阪府　村上貴章　会員番号803486　14歳

●私は『高橋名人の冒険島』をやっているが、もう高橋さんを1538人も死なせてしまった！　まだまだ先は長いし……。あーっ、むつかしいよう!!

北海道　広森洋一　17歳

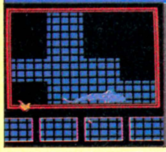
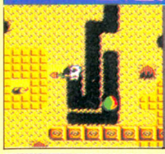
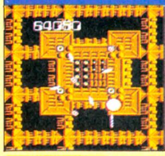
●このごろのゲームは簡単すぎる！　ディスクものは4日間以内、カセットはおそくとも1〜2時間でといてしまう。オレは不幸だー！

北海道　久保裕智　16歳

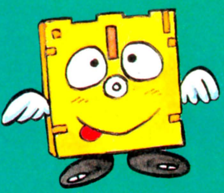
お買い物に便利

新作ゲーム クロスレビュー

おこづかいには限度ってモンがあるからね、やっぱりムダづかいはいけないよな。そんなわけだから、このコーナーを参考にね。

評論家 / 作品	東府屋ファミ坊	水野店長	森下万里子	ガスコン金矢
	 ふぐ刺しは、3、4枚まとめていただくのがつうなんだけど、勇気がいるなあ。	 ハフハフハフ。かへほひーてしはったのは。いやはいったなー。イックション！	 このあいだ少し髪を切りました。そのせいか、ちょっとかぜぎみの万里子です。	 ブロックくずしおたくのボクは、『アルカノイド』『謎の壁』の発売が待ちどおしい。
スーパースターフォース  テクモ 5,300円 カートリッジ 発売中	**6** シューティングに謎解きの要素もからませた、欲ばりなゲーム。スコア＝ゴールド(RPGの)の設定は楽しいが、その分シューティングのスリルが少なくなった。パリ8日よりもロンパリローマ8日の方がいい、という人なら。	**7** 力作であることはまちがいないんだけど、いまひとつシックリこないところがある。でもね、同じスーパーと名のつく『スーパーゼビウス』よりは、絶対遊べるゲームだね。それにしても、発売がずいぶんのびたなー。	**8** シューティングがあまり得意じゃない人でも楽しめるゲームです。謎がイッパイでそれを解くだけでも1ヵ月ぐらいかかりそう。ＲＰＧもシューティングも、いっぺんに楽しみたいという欲ばりな人にはいいと思います。	**6** 当世流行のシューティングRPGアドベンチャーだ。『ゼビウス』も〝スーパー〟がついて、謎解きになったが、前作を超えたとは思えない。よせ鍋もいいが、今だからこそ、ボクは手間暇かけた一品料理を味わってみたい。
きね子  アイレム 3,300円 ディスクカード 11月下旬発売	**8** 新しいタイプのパズルゲーム。ちょっと取っつきにくいけど、やり始めると、夢中になる。ただ、10面しかないのが、ちょっと淋しい。やり込めば1週間程度で終わるだけに、30面ぐらい入れてくれてもよかったのでは。	**9** 最初の面のヨットが動いてるやつから始めたんだけど、これがやめられなくなっちゃってね。全部で10面きゃないけど、タイムを競うって要素もあるから、こりゃ遊べますよ。少しばかり感動してる私だったりするのだ。	**9** 動くジグソーパズルっていえばわかるかな。今までのファミコンにはまったくなかったタイプのゲーム。万里子はまだ16ピースでやっとだけど、そのうち48ピースにも挑戦してみたいな。このゲーム、絶対おすすめです。	**7** 『きね子』ってタイトルからして面白いけど、これは『キネティックコネクション』をもじったものらしい。よーするに絵合わせゲームだが、その絵がなんと動いている!! もーむずかしくて発狂しそう。でも、面白い!!
ディーヴァ ナーサティアの玉座  東芝EMI 4,900円 カートリッジ 12月5日発売	**6** ファミコンでは珍しいウォーシミュレーションとアクションの2本立てゲーム。発想は好きなんだけど、欲張りすぎたせいか、消化不良の感もある。もっとシミュレーションに徹しても、おもしろかったんじゃないかな。	**7** シミュレーションゲームなんだけど、ＲＰＧぽいとこもあったりして、ゲームそのものは充実している。でも、マニュアルがややこしいので、理解するまで1時間はかかるね。小学生には、ちょっとキツイんじゃないかい。	**7** ちょっとややこしいけど、いろんな要素がもりこまれてて、けっこう楽しめるんじゃないかと思います。2人プレイもできるんだけど、万里子の場合は相手の足をひっぱるだけで、なんの助けにもなれなくて残念でした。	**6** パソコン6機種＋ファミコンで発売の『ディーヴァ』だ。パソコン版は、まだやっていないので、残念ながらふたり同時プレイはできなかった。でも、レベル1で最後までやったのに謎が解明されないなんて、何かヘンだな。
ホッターマンの地底探険  ユース 5,500円 カートリッジ 11月下旬発売	**4** 『ディグダグ』(ナムコ)をアレンジしたようなゲーム。陰険撃ちもできる。全体的にはかわいいゲームなんだけど、操作性が悪いのと、独創性に欠けるのがイマイチ。あと、画面の上下で主人公が欠けるのも、ちょっとね。	**6** これはマイナーな感じでいいぞ。まず、私の第6感にピンときた。他人からB級指向とののしられよーが、この道はいつか来た道、まっすぐつき進むのだ。で、どーしたって『ホッターマン』はいい。私と趣味を同じくする人に。	**6** 動きもゆっくりだし、敵もあんまり強くないし、簡単に遊べるのはいいんだけど、そのぶんちょっと刺激がないかな。ちっちゃい弟とか、妹とかいたら一緒に遊んであげれば喜ぶんじゃないかな。初心者の方むきですね。	**4** その名もズバリ『ホッターマンの地底探険』。なんかタツノコプロのノリだな……。『ディグダグ』みたいに地中を掘りながら、アイテムやパスワードを探すゲームだ。いろんな要素が盛り沢山だけど、イマイチな感じ。
ザナック  ポニー 2,900円 ディスクカード 11月28日発売	**9** 基本に忠実に作られた、パワーアップ型シューティングゲームの究極。妙に力んでないのが、いいね。とくに、スロットマシンのような緩急をつけたスクロールはみもの。ちょっと難しすぎるけど、マニアなら買いだね。	**7** シューティングゲームのばあい、スピード感ってのがけっこう大事な要素だと思うのね。その点『ザナック』は、150点くらいの点数はあげてもいいよね。ただし、私が単にヘタクソなのか、すぐ死んじゃうのには閉口だな。	**7** 何がどうしたのか、まったくわからないうちにやられてしまいました。何度やっても先に進めなくて……。スピードが速すぎて目がついていかないのかな。シューティングゲームになれてる人むきのゲームだと思います。	**8** 小手先の目新しさではなく、正攻法のゲーム作りに好感が持てた。速い動き、緩急自在のスクロール、チラつかないスプライトなど基本をしっかりおさえている。シューティングゲームが好きな人には、おすすめの1本。
今週はこれを買え！	シューティングファンなら『ザナック』、頭の運動をしたい人なら『きね子』。今週は、この2本で決まりだね。2本とも買ってもカートリッジの値段くらいだから、損はないと思うよ。	理知的で教養のある人と、みんなからいわれている私としては、なにがなんでも『きね子』をおす。これこそ究極のパズルゲームなのだ。こーゆーのがキライじゃなかったら、買いたまえよ。	おすすめはやっぱり『きね子』。万里子が買うならこれしかありません。『ザナック』はシューティングの好きな人に、『ディーバァ』も普通のゲームじゃ満足できないって人に、おすすめです。	今回は見送りにしようっと。これから年末にかけて新作ゲームがいっぱい出るから、新作情報を見て、ちゃんと購入計画を立てないと、お金がいくらあっても足りなくなっちゃうもんね!!

※数字は10点満点の総合評価です



SOFTWARE REVIEW

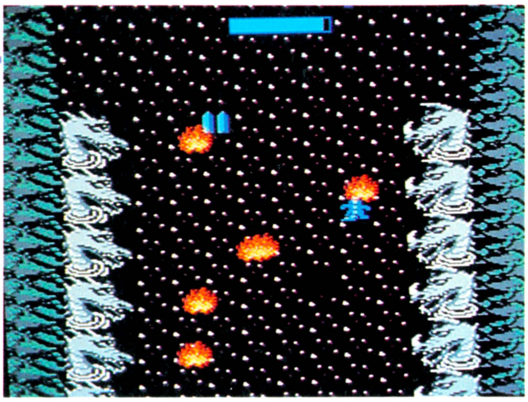
このソフトの面白さは？　問題点は？　独自の視点で鋭く迫るソフト批評です。

タジリプロのパイオニアレビュー

キ　ン　グ　ス　ナ　イ　ト

KING KNIGHT

●パワーアップシューティングゲーム



ソノ時4人はひとつになった

今やファミコンソフト界は、隠れキャラクター全盛……違った、ロールプレイングゲーム全盛の時代。んで『キングスナイト』もアクションロールプレイングゲームと銘うっての登場だ。果たして『キングスナイト』は、ロールプレイングの決定版ソフトになるか。ハテサテ。

今年のアタマに『ゼルダの伝説』が出て以来、ファミコンソフトは、ちょっとしたロールプレイングゲームのブームだ。続いて『ドラゴンクエスト』が大当たりした後にゃ、もうロールプレイングと聞いただけで、ファミコンファンはソソクサとサイフから５千円札を差し出すようになっちゃった。ソソクサ。

そして、『キングスナイト』はロールプレイング＋アクションゲームの決定盤と銘うって、発売されたソフトだ。『ゼルダの伝説』や『ドラゴンクエスト』の熱狂者達は、ほとんどのヤツが走って買いに行ったに違いない。俺だってそうだもの。つまりは「ゼルダの夢をもう一度！」ということなのだ。このソフトにかける期待は、銀河系よりも大きかった！　ビッグバーン。

だが、家のファミコンにカートリッジを差してスイッチを入れた直後、俺は思ったね。「このソフトはロールプレイングじゃない」と。

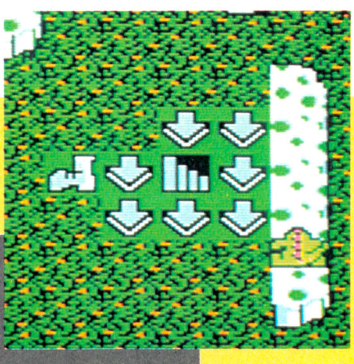
『キングスナイト』のいってるところのロールプレイというのは、つまり登場人物の成長だ。レイジャックやトビーといった人物が、アイテムを取ることで、どんどん強くなっていく。しかし、考えればすぐわかることだけどこれって『ツインビー』で白いベルや赤いベルを取るとツインビーが強くなるのと、まったく同じことなんだよね。

もちろん『ツインビー』がロールプレイングゲームだなんていう人は一人もいない。アレは正真正銘のパワーアップシューティングゲームなのだ。成長するのと、パワーアップするのは違うことだからね。ジョーシキジョーシキ。

従って当然のことながら『キングスナイト』はパワーアップシューテイングになる。アンドロメダ星雲よりも広く拡大解釈してもロールプレイとは言い難いというワケ。

ところが、『キングスナイト』をパワーアップシューティングゲームとして考えると、また不都合が出てくる。ソレは一体ナニか。ひとつはスコア（点数）がないこと。アクションゲームにスコアがないなンて聞いたことがないよ。自分が前にプレイした時と比べて、上手くなったのかヘタクソッタレになったか、よくわからないじゃない。ま、ロールプレイならなくてもいいかも知れないけど、アクションには欲しいよね。ンで、もうひとつはゲームオーバー表示がない

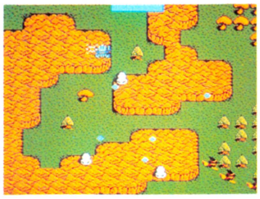
このソフトにも地下階段！



おお私の神様！「ゼルダの伝説」に始まり、「スーパーチャイニーズ」「がんばれゴエモン」とあらゆるゲームソフトに、この四角い地下階段は出現した。そして、『キングスナイト』にも。どれもカタチが似ているのが不思議だ。

キングスナイトの4面

1面(レイジャック)



レイジャックは山々と森を舞台に戦う。だが、山々はなぜか全部平らな台地みたいだ。おかしいよ。

2面(カリバ)



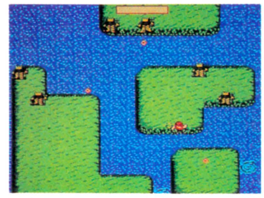
ジーサンのカリバは白い屋根の建物が渋い街が戦場だ。建物を壊しまくるとアイテムが出るゾ。

3面(バルーサ)



怪獣バルーサもまた森を舞台に大暴れなのだ。しかしあの緑のブツブツのついた白い岩(?)はヘン。

4面(トビー)



砂漠と海で戦うのはトビーくんだ。海の中はコントロールが難しい。イライラするぞ。グオーッ。

我らのクレア姫を救いに行くためには、まずあせっちゃいけない。前座の4面をプレイするんだ。4人の戦士をそれぞれ1面ずつプレイして、生き残ったヤツラで姫を助けに行くのだ。死んだヤツには もう用はないのサ。

というコト。なんかディテールをつつき回しててやらしいな俺。だけど〝GAME OVER″のたった8文字が出ないのも、ヘンです。お家のお父さんとかが、たまたま遊んでみたりしてゲームオーバーなったのわかんなくて、デモプレイなのにコントローラーをピコピコやってる風景ありがちでしょ。やっぱり。終わる時のケジメはつけたいモノです。

それと、もうひとつは登場人物が4人もいてそれを順番にプレイするというコト。おもしろいソフトって、ゲームの主人公に感情移入ができるか否かだと思ってる。『マリオ』やるときゃ自分自身がマリオのつもりでいるし、ロヒゲ付けちゃったりして10メートルぐらいジャンプして……そんなヤツァいねえよ。ところが『キングスナイト』じゃ、主人公が4人もいる。イチイチ感情入れまくってたら、オイラ精神分裂症になっちまうよお。ジキルとハイドも真ッ青だ。

だけど、ゲームをやる上では、4人ともそう違いはない。このヘンが矛盾するンだ。結局主人公はヒトリで良かったと。ま、最後どおしてもフォーメーションパーティー組ンで戦わないと気がすまないツーンだったら話は別だけど。

これらのことは、『キングスナイト』をロールプレイングゲームを作ろうとして、結果的にシューティングゲームになってしまったコトに原因はあるだろうね。ンで、ロールプレイにもシューティングにもなり切れずに、その狭間でさまようことになってしまったンだね。このゲーム最初からパワーアップ物を作るつもりでゲームデザインすれば、結構ヨイ物ができただろうと思うだけに、この宙ブラリンは残念至極だ。BGMはよくできてるしね。関係ないけど。思い出したから言ってみただけサ。

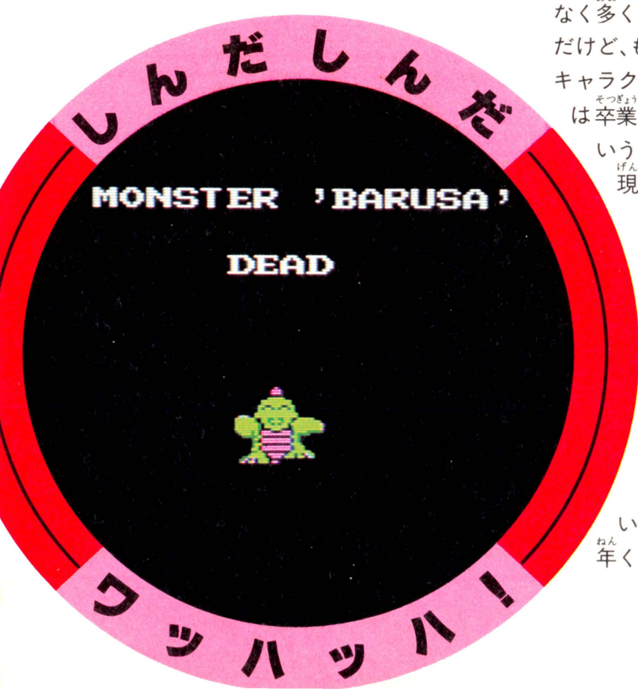
だから私はこのソフトをパワーアップとロールプレイの世界におけるコウモリと呼ンでいます。今思いついたンだ。

それでね。これは『キングスナイト』だけじゃなく多くのファミコンソフトに言えることなンだけど、もうイイ加減〝2パターン切り換えのキャラクターの動き″と〝等速直線運動キャラ″は卒業して欲しいな。前者の方は、わかり易くいうと例えば人間が歩く動作をゲームで表現する場合、足を閉じたパターンと開いたパターンの2種のセル画を繰り返し表示すれば、一応それらしく見えます。が2種より3種、3種より4種、ひとつの動作に対して多くのセル画を使った方が、よりリアルに見えるのです。後者の方は、ようするに何も考えてないボケキャラクターのことで、ある一定区間を常に同じスピードで、行ったり来たりを繰り返していて、まるで生命感が感じられない。5年くらい前のパソコンソフトなら許されたでしょうが、ファミコンにはもっと頭のいいキャラクター(例えばの話、『ゼビウス』のテラジやカピのように、プレイヤーの位置によって出方を変えたりするのって、頭のいい部類に入ると思う)を出して欲しいと、毎日夜も眠らないで祈ってるのでした。ヒャー。

『キングスナイト』については、全体的に見れば〝誰でもちょっとがんばって遊べばクリアーできるソフト″だ。それはゲームが易しいというんじゃなく、全ステージ=5面クリアーすれば目的を達成できるということ。今までどのソフトをやっても最後まで行けなかった人はチャンスかも知れないゾ。でも易しいゲームじゃないよ。ただゴールは近いってこと。

■評/田尻智(ビデオゲーム通信)

■スクウェア
■4,900円(カートリッジ)

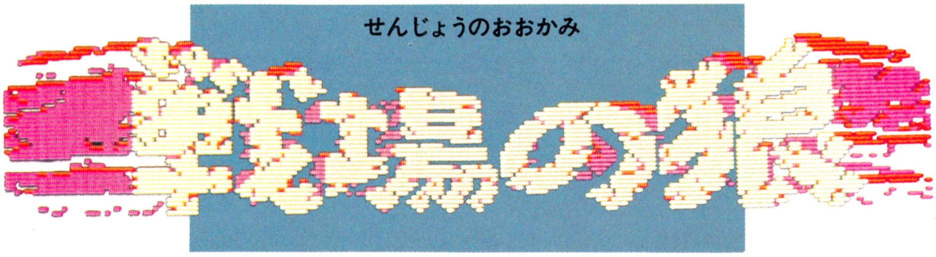


『キングスナイト』地方の

ソフト天気速報

項目＼速報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	タジリプロ
明かるさ	⛅	⛅	☁	⛅
大衆性	⛅	☁	☁	⛅
印象	☁	⛅	☁	☃
奥行き	☁	⛅	☁	🌧
総合	☁	⛅	☁	🌧

※評価は ☀ ⛅ ☁ 🌧 ☃ の5段階に分かれています





●南洋のライフル魔ゲーム

撃つだけ撃ってモラル無し!!

ボク、戦争なんて恐いからイヤン。なんつってブリッコしてる、そこの君。オラオラ、どいつもこいつもワシが面倒みたる！　と鼻息も荒いそこのお前。誰もが気軽に楽しめる、それが『戦場の狼』だ。

ある晴れた日曜日のことだった。私が仕事場で、大好きなまみちゃん(山瀬まみだよ)のビデオを観ていると、1本の電話がかかってきた。

プルルル……プルルル……ガチャ。

「ヤア、みんな! 俺はGIジョーだ。今、アフリカ戦線の真っただ中にいる。仲間がやられて大変なんだ。君もすぐ応援に来て欲しい。じゃあ、また!」

な、なんだったのだ今のは?

まみちゃんのビデオを奇妙な電話で中断された私は、ひどく不機嫌な声でそう言った。イタズラ電話だろうか?　だが、声の主は私に助けを求めていた。それに電話の向こうでは、何やら爆発音や銃声、人のうめき声が聞こえていたような気もする。戦場からの電話?　まさか。ここは平和な日本だ。そんなバカなことがあるはずはない。私は気をとりなおしてビデオをスタートさせると、再び仕事にとりかかった。そう、明日までに『戦場の狼』のレビューを書き上げなくてはならないのだ——。

☆　☆　☆

戦争映画が近頃はまたブームになってきているようで、シルベスター・スタローン主演の『ランボー』シリーズをはじめ、『コマンドー』『デルタフォース』など、いろいろと上映されとるようですな。おまけに大人の戦争ゴッコとも言うべき、サバイバル・ゲームまでが大流行。日本では、つい2年ほど前に始まったと思ったら、今では全国で10万人ものサバイバル・ゲーマーがいるんだとか。人間には生まれつき、闘争本能というものがあるから当然といえば当然の話。もちろん、いくら「戦いたい!」って欲望があったとしても、本当の戦争は痛いから誰だってイヤなわけで、その代わりに戦争映画を観たり戦争ゴッコをする——つまり死なない安全戦争をする、というわけだ。

ファミコンだって例外じゃない。ほとんどのゲームが敵と戦って何らかの目的を達成する、一種の戦争がテーマなんだから。ただし、今回ここでとりあげた『戦場の狼』は、ホントの戦争ゲーム。宇宙空間で手が7本も8本もある怪物と戦ったり、わけのわからない魔法の国で悪の大王と戦ったりするのではなく、人間世界の戦場が舞台なのだ。あ、戦場だから"舞台"じゃなくて"部隊"か。ま、いいや。

さて、そういうわけでファミコンとしては、今までにもこの手のソフトはいくつかあったけれど、私はこれが一番良く出来ているのではないか、と思う。とにかく、やっててアキない。何度でも遊んでしまうのだ。これはゲームを作るうえで非常に大事なことだよ。

せっかく何千円かのお金を出して買うんだから、同じお金を払うのなら長く遊べるもののほうがイイに決まってるじゃん。

ファミコンのソフトなんてアキたら他に使い道ないし、カセットテープと違って明菜の曲を入れるわけにもいかん。ましてや、重量が軽いんだから文鎮にもならんよ。だから長一く遊べることは嬉しいかぎり。

で、こうもアキないのはなんでかな?　と思ったら、ようするにストーリーが単純だからなのだった。とにかく撃つだけ、ひたすら撃つだけ。ソフトについてくる解説書を見てもわかると思うけど、簡単な操作方法とアイテムの説明が少し載ってるだけで、あとはストーリーを劇画化したコミックスがついている。

結局、何の説明もいらない。バカバカ撃つだけなのだ。

攻めて来る敵の歩兵をマシンガンでなぎ倒し、塹壕深く潜んでいる奴やトーチカからロケット弾を射ち込んで来る敵は手榴弾でコッパみじんにしてしまう。

もう、ひたすら殺しまくっちゃうわけだ。

戦場まぬけシリーズ②

池にハマって死ぬ奴



ズブズブ、ズブズブ。ああ、私の体が沈んでゆく。敵の背後へまわり込むため池を渡ろうとした私は、中に入ってから大事なことに気がつきました。「俺は泳げなかったんだ」

戦場まぬけシリーズ①

交通事故で死ぬ奴



私が敵の本部に迫ろうとしたその時でした。バイクが急に出て来たのです。よける間もなく私は轢かれてしまいました。こんな死に方でも名誉の戦死というのでしょうか?



おーい水島ァ、一緒に日本へ帰ろォ〜〜〜！

戦場まぬけシリーズ③
ヘビに噛まれて死ぬ奴



史上最強の男、私スーパージョーにも嫌いなものがあります。それはヘビ。ああ、グリーンベレー時代のヘビでも何でも喰っちゃう訓練をサボらなきゃ良かった、と思います。

昔っから「軍隊とブタ箱のメシはマズイ」とはよく言ったもんだが、なんだこりゃ。まったくヒデェー食事だぜ。戦闘能力は一級品の俺なのに、どうして"Cレーション"なんかを喰わなきゃイケねえんだい。冷えたペーストにビスケット、チーズ、それにパンがひと切れ。これじゃ体がもたねえぜ。しょうがない、こっそり隠し持ってきた煮豆の缶詰でも喰うか。腹がへってはイクサもできぬ、缶のフタもなめちゃえ。ペロペロ。痛テッ、口切った！

マッ、マズイ！



これじゃ子供の教育に良くないんじゃない？　とか言っても「バカモン！　これが戦争というものだ！」なんつって怒ったりして。モラルなんか全然ないの。イイよねェー、こういうの好きだなあー、私。どうせゲームなんだもん。

ただ、ちょっと残念なのはマップが短いことだな。ゲームそのものが、銃を撃ちまくって手榴弾を投げまくってると、けっこう先へ進めちゃって簡単なだけに、大人も子供も楽しめるのはイイんだけど、すぐ終っちゃうのだ。

１回クリアーするとあとは敵の攻撃がキツくなっていくだけで、同じマップが繰り返し、地下シェルターの位置が微妙に違ってたりはするけど、基本的には一緒。たぶん主人公のスーパージョーが、１人で壮絶な戦いに挑んでいるのを演出するために、敵を一度にたくさん出し過ぎたからなんだろうな。

そうそう、この敵ってのがまたゾーロゾロ出て来るのだ。あとからあとからゴキブリみたいに。スプライトの限界を超えて出て来るから画面はチラつくし、敵の撃つ弾は見づらいしで、困った連中だ。アイドルの追っかけじゃないんだから、まとわりつくんじゃないっての。お前ら、いったいどこの国の人間なんだ？　解説書ではドイツ軍になってるけど、その特攻精神は日本人としか思えない。まわりにヤシの木が生えているところをみると、南の島らしいからサイパンだろう。サイパンで米軍と戦ったのは日本軍だったはずだしね。ほーらみろ、いくらゲルマン民族のフリをしても、その６等身は隠せまい。ま、そんなことはどうでもイイか。

なんにしても、この『戦場の狼』は人間の闘争本能をスルドク刺激してくれて、日常たまったストレスを解消してくれるのだ。アイドルが"夢を売る商売"なら、ゲームは"夢を代理に体験させてくれる商売"なのだ。ゲームの中でなら君達は不思議な国の王子様だろうと、若き宇宙戦士だろうと、美しい恋人を救いに向かう白馬の騎士（そんなゲームないか）だろうと、何にだってなれるのだ。日本では絶対に所持することができない銃を撃ちまくることもできるし、見たこともない国を冒険することもできる。ゲームだからこそ、なのだ。

「銃を持てない社会はつまらないが、銃を必要とする社会はもっとつまらない」（寺山修司）という言葉もある。ゲームだからこそ、何でもできるのだ。

☆　☆　☆

よし、と。これで原稿もできたし、さーて、ひとっ風呂あびて酒でも飲んで寝るとすっかな。

私がそう思った、その時だった。再び仕事場の電話が鳴り始めた。

誰だ今頃？　……ガチャ。

「ヤア、みんな！　俺だＧＩジョーだ。コラァー！　トミサワ芸能ォ！　早く助けに来いと言っただろうが。何をやっとるのだ何を。こっちは今、大変なことになってるんだぞ。早いとこ来ないと……ウッ!!　や、や、ら、れ、たあ……。くそォ、トミサワめェ、この役立たずめが〜〜〜!!　ガチャ」

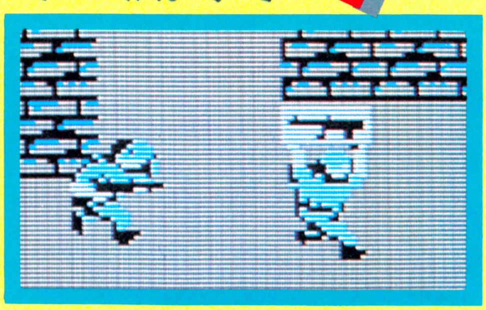
受話器を置いた私は、少しめまいがした。

■評／トミサワ芸能（戦場のオッカケ）

■カプコン
■5,500円（カートリッジ）

撃っても撃ってもタマ減らず

ジョーの持つ、いくら撃ってもタマの減らない弾丸補給無用のライフルとは何だろうか？見たところベトナム戦争初期まで米軍の基幹小銃だったM14のようである。この銃は7.62ミリNATO弾を使用しているうえ基本設計が古いから、フルオート射撃のコントロールがまったくきかないと、評判が悪かったのだ。でもタマが減らないわけないし、捕虜を助けると銃がパワーアップされるというのも妙だ。あと、手榴弾が無限になるってのも謎だよな。



『戦場の狼』地方のソフト天気速報

速報官 ＼ 項目	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲエセン上野	トミサワ芸能
明かるさ	🌧	⛄	☁	⛅
大衆性	☁	☁	☁	☁
印象	🌧	☁	☁	⛅
奥行き	☁	🌧	🌧	🌧
総合	🌧	☁	☁	⛅

※評価は ☀ ⛅ ☁ 🌧 ⛄ の5段階に分かれています



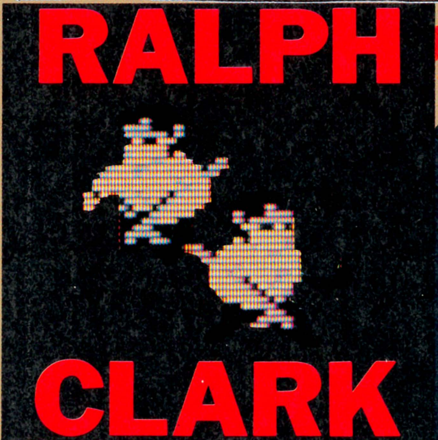
怒 いかり

ゲームセンターで大人気のシューティングゲーム『怒』が、とうとうファミコンカートリッジに登場だ！　しかもアーケード版にはなかった新しい魅力がタップリ盛り込まれてるぞ。

●(株)ケイ・アミューズメントリース　11月26日発売　5,500円

ストーリー

戦場では敵なしと言われ、おそれられているラルフとクラークのふたりに、秘密指令がくだった。某国に潜入したラルフとクラークに、敵の激しい迎撃がおそいかかる！

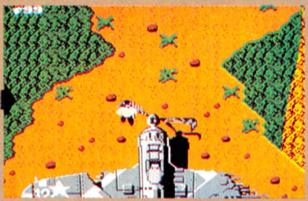


プロペラ機で某国へと潜入したラルフとクラークは、墜落により移動手段をうしない、機関銃と手榴弾だけで敵の猛攻の中へ飛び込んでいった。行く手には河や村、湿地帯がふたりを阻む。

ふたりの侵入者、待ち受ける敵兵!!

物語はここから始まる……







⬅河の中を進むラルフとクラーク。水中では移動が少し遅くなってしまう。

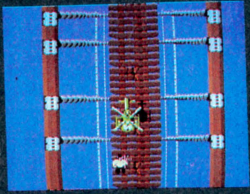


⬅大河のうえ、くりひろげられる空中戦。機銃と機銃が火を吹くのだ！



⬅敵兵の激しい射撃！　弾のあいだをかいくぐり、前進をつづけるラルフ！

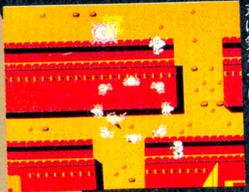
数々の敵が待つ地獄の戦場だ！



⬅河の上にかけられたつり橋の上。ヘリコプターの機銃が火を吹く！



⬅両わきに家の並ぶ、今は誰も住んでいない村。戦車があらわれたぞ！



⬅敵の強固なとりでを攻める。とりでの兵士の弾丸に気をつけろ！

戦え！ラルフとクラーク

□移動



ラルフとクラークのふたり、はっきり言って歩みはのろい。水中や湿地ではさらにのろいのだ。

□武器の発射方向



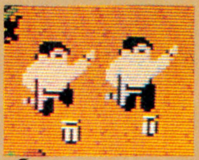
機関銃や手榴弾の発射方向は✚ボタンで制御だ。戦車のときの砲塔の回転方向もAボタンと✚ボタンで操縦だ。

□機関銃

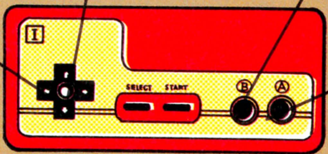


ふたりの持っている弾は限りがある。ただ射ちまくればいいってワケじゃないぞ。キチンとねらって撃とう！

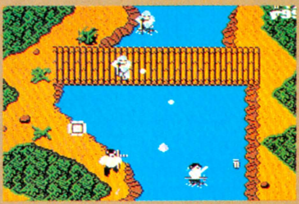
□手榴弾



手榴弾にも、もちろん限りがある。障害物があって、銃がとどかないときに使うと、とても有効なのである。

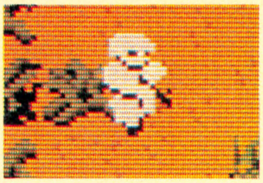


慣れるまではチとムズカシイぞ、コントローラー操作。銃や手榴弾、それに戦車に乗ってるときなど、それぞれにコツがあるので注意！



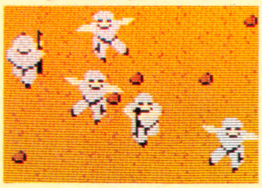
銃から手榴弾へのきりかえ、そして敵のねらい撃ち。流れるようなコントローラーさばきが必勝テク。

ふたりを阻む敵たち

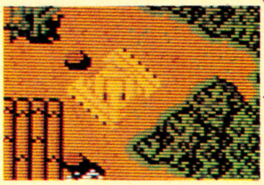


敵兵には、軍服の色に種類があって、それぞれに特徴があるのだ。

敵兵

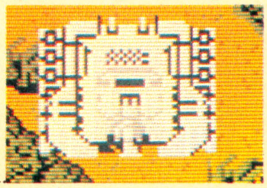


おどっているワケではない。敵の兵士たちは撃たれるとこうなる。



敵の戦車には2種類あって、手榴弾ひとつで破壊できるタイプと、

敵戦車



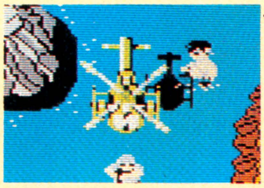
手榴弾を2発打ち込まないとこわれてくれない巨大戦車の2タイプ。

トーチカ



屋根のドクロが不気味に点滅。飛び出した銃口が次々と弾を出す！

ヘリコプター

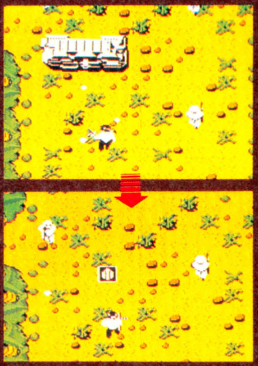


同時に3発の弾丸を発射。オマケに飛ぶから始末が悪いヤツだぜ。

敵を撃破するとホラ、アイテムの出現だぜ！



⬅軍服がピンクの兵士は、たおすとアイテムのパネルに変身する。戦車のときは、ふみつぶす、といった少々残酷な方法でたおせる。



⬅左のようなトーチカなどを破壊すると、アイテムのパネルが何個かかくれているぞ。敵の射撃には必ず穴があるから、見つけてくれ。

アイテム

ゲームをつづけて、敵地の奥へ奥へと進むのに、無視できないのが、このアイテムのパネルだ。ラルフとクラークの武器の補給、パワーアップと、手に入れたいものばかりなのだ。

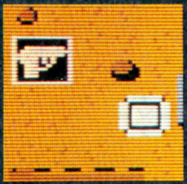
F これはとっても便利。発射した銃が障害物を貫通する。

L 銃の射程距離が長くなる。早め早めに敵をたおせるのだ。

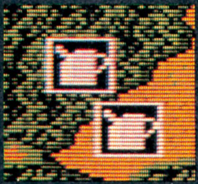
S 同じく銃の発射速度が速くなるのだ。先手必勝！ってワケ。

B 手榴弾の破壊力がパワーアップ。多くの敵がたおせるぞ。

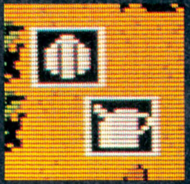
K これをとった瞬間に、画面上の敵はすべてかたづけられる。



この銃の形をしたパネルは、ズバリ、弾丸の補給なのだ。限りある銃弾は有効に使おうぜっ！



戦車のときのエネルギーはもちろん、銃と手榴弾の補給も兼ねている、一枚でグンとお得なヤツだ。



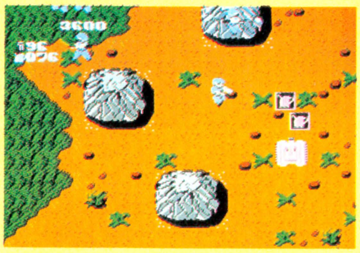
左上のパネルが、手榴弾補給アイテムなのだ。戦車の主砲弾の補給もコイツでおこなうのだ。

ステージ1のマップだぜ



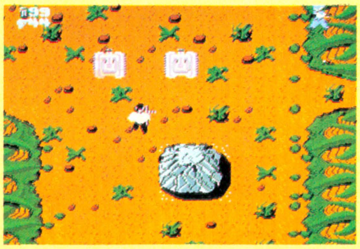
START

戦車にはエネルギーが必要だ！



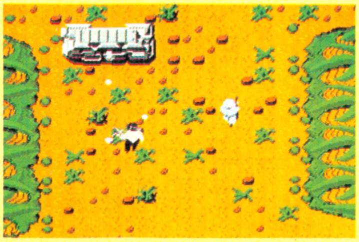
敵兵の銃弾にもビクともしない、なかなか頼れるヤツなんだ、戦車って。でも補給をしながら進まないと、自爆するぞ。そんなときは脱出！

さあ、戦車だ！コイツで敵を一掃！



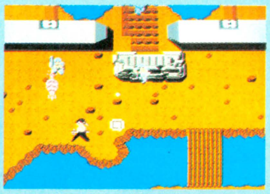
最初にあらわれる戦車、2台あるけど、1台の戦車に、ラルフとクラークが同時に乗り込んで2台に分かれるってこともできるのだ！

なくてはならないのがコンティニュープレイ



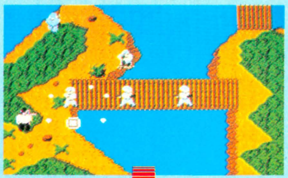
ひろーい戦場を進撃するためには、なくてはならないコンティニューコマンド。ゲームオーバー表示の前に、A・B・B・Aとボタンを押せ！

バズーカには気を付けて！



橋の直前にしゃがみこんでるヤツ。こいつには気をつけろ。イキナリ攻撃してくるぞ！

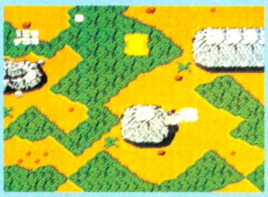
つきまとう地雷！





コイツは一体何なんだ。ほうっておくと水の中までプカプカついてきて、止まるとドカーン！ラルフとクラークの行く方向へついてくる。

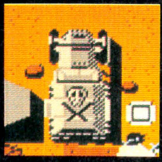
動きまわる敵にもやはり死角があるのだ！



戦車がジャマするところには、障害物がある。かくれる場所をスルドク探り、手榴弾だ！



ラルフとクラークを待ち受けるデカイ敵たち



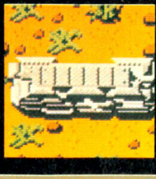
⬅動いて攻撃してこないから、チョロイ。



デカイ、スバヤイ、オマケにカタイのだ。

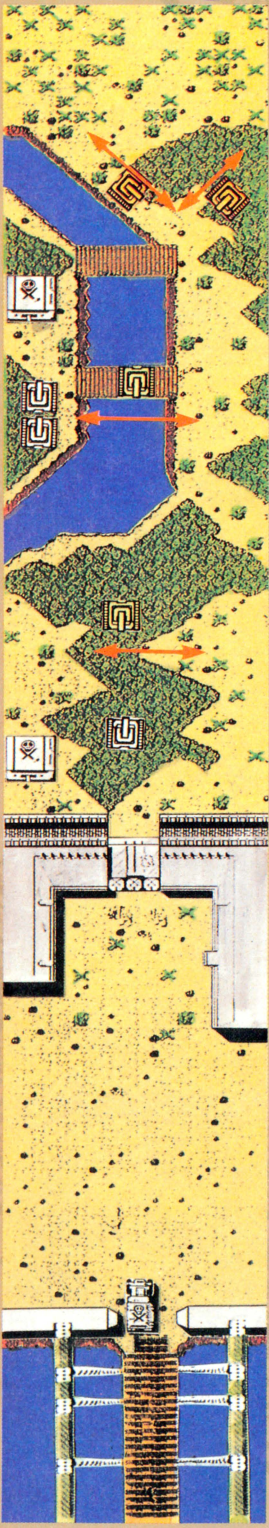


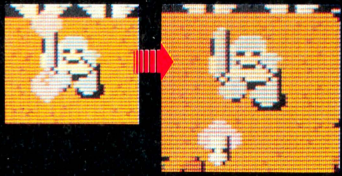
左下のトーチカと同じ。死角があるぞ。



⬅死角を見つけてしまえば簡単なのだ。

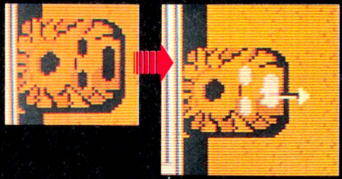
ここに集めたこいつらは、ナリは確かにデカイけど、ゼーンゼン強くないやつと、やっぱり強いやつがいる。どれとどれかな？





ランチャーを肩にかまえ、しゃがみ込んでるヤツには、要注意！　弾は早くてよけにくい。

イキナリ攻撃してくるコイツらに気をつけろ

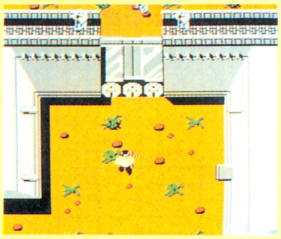


初めてコイツを見た人は、かならず１回はヤラレちゃうんじゃない？　タイミングを見よ。



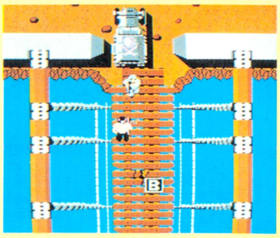
コイツも上のヤツの親分みたい。矢を出す方向は決まっているぞ。

ゲートのまわりには手強いヤツがイッパイ



ゲートの上の兵士は、こちらが近づくと手榴弾を投げてくる。攻撃のあとはすぐ逃げろ。

せまーい橋では、慎重に前進するのだ！



橋の上はせまいので、敵の攻撃もよけにくい。逃げ場所を確保するようにジワジワ進む。

トラップを見たら、まっしぐらに逃げろ！

つきまとう地雷と共に、ヤッカイなヤツが、このトラップなのだ。近づくとどこからともなく砲弾が飛んできて、ドカーン！　見つけたら逃げようぜ。



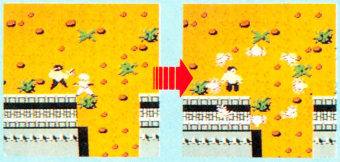
コイツは何だ？　近寄っちゃうと……。

と　砲弾がヒュルヒュルと飛んできて……。

トラップにズバリ命中、大爆発！　だぜ。

自爆する兵士たちよ、オマエは悲しすぎる！

自分の命を国家にささげちゃう、ってカワイソーなヤツがコイツ。迷惑なのだ。



タッタッタッと走り寄ってきて、何だ？

すぐそばでドカーンと自爆しちゃうのだ。

超巨大戦車の登場だ、コイツには勝てるか？

敵の軍には、ラルフやクラークの何倍もの大きさの巨大戦車がいる。大きいくせに動きは早く、攻撃力は大きい。手榴弾を２発あてないと破壊できないぞ。



⬅デカイことはデカイ。でも必ず弱点が……？



➡手榴弾をひとつだけあてると点滅を始める。

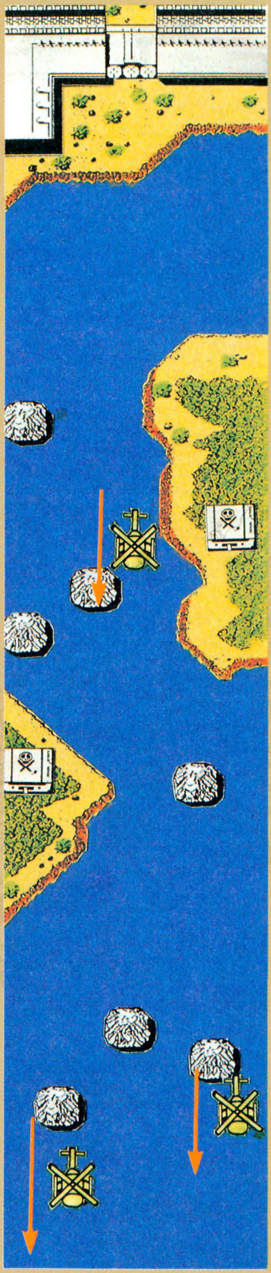


⬅逃げまわりながら投げた２発目が命中だ！

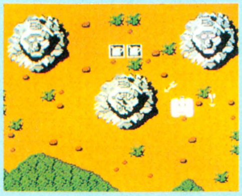


たったふたりだけの軍隊、いま戦場へと……

いよいよクライマックス！ 一気に紹介だ!!

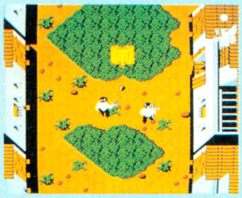


人面岩が、補給物資をカタクナに守ってる！

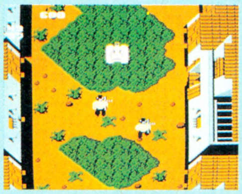


矢を３方向に吹き出す人面の岩。戦車にとってもこの矢はコワイ。命中すると、さすがの戦車だってクラッシュ！　気をつけろ！

一致協力、敵の戦車を乗っ取りしちゃえー!!

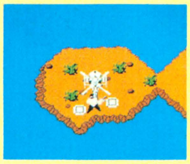


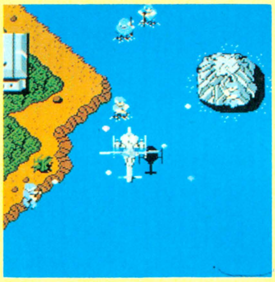
あらわれた敵戦車。ふたりで力を合わせて敵を混乱、手榴弾で撃破する！　戦車は動きが複雑じゃないから、待ち伏せろ！



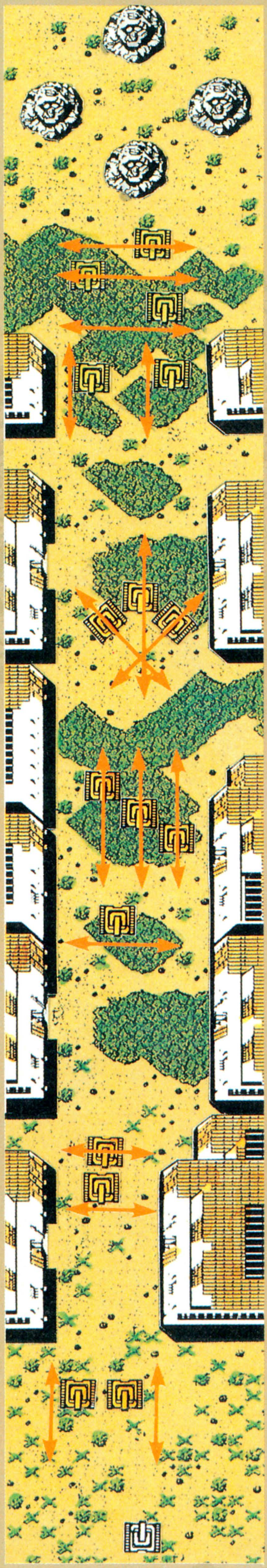
爆発する敵戦車。あらわれたのは搭乗可能な点滅する戦車だ。ラルフとクラークを戦車にかさねて、Ａボタンで搭乗だ！

オマエラ、ジャマだ！空から敵を一掃！

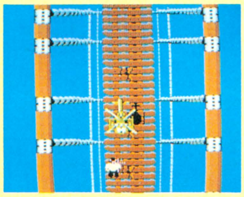




着陸しているヘリコプターに、ラルフとクラークをかさねてＡボタンで搭乗。島にはワナがイッパイだ。気をつけるのだぞ。



橋の上のヘリコプター、キミならどうする？



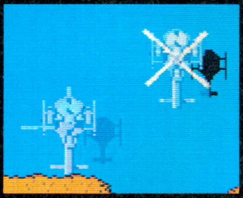
せまく、長い橋のうえで、敵のヘリコプターと遭遇。橋のうえは逃げ場所がなく、機銃は拡散して飛ぶから危険なのだ！

砲をかついだヤツ、前に立ってはダメ！



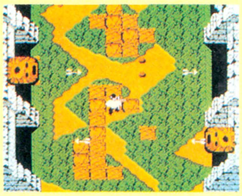
コイツらの武器はスピードがあって強力だけど、はなれていればまっすぐ前だけにしか飛ばないから、手榴弾でバッチリだ。

大空を進撃する２台のヘリコプター!?

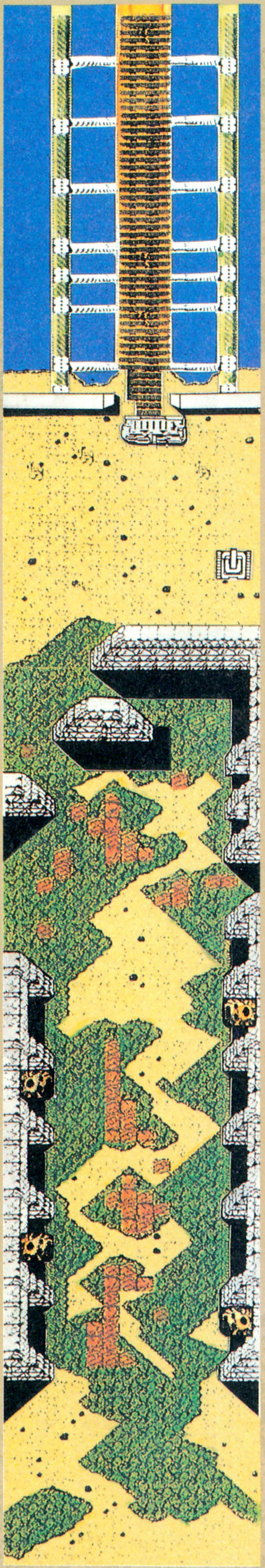


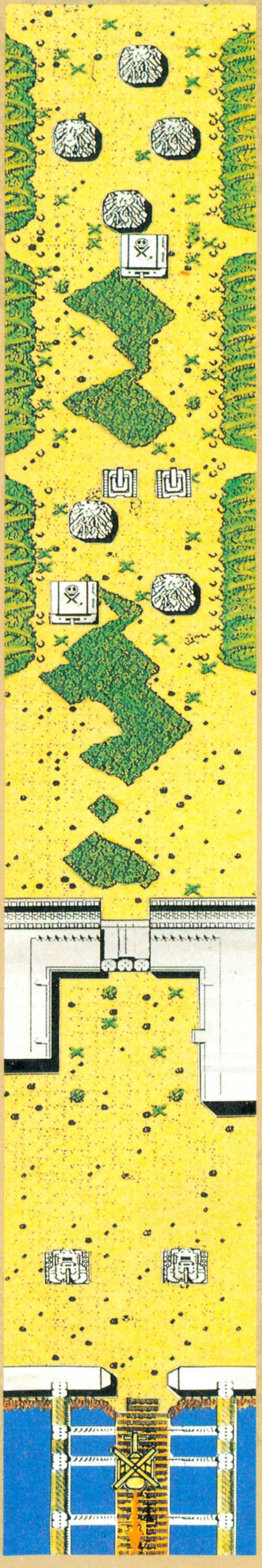
アーケード版では、大論争の的だったヘリコプター。『乗れる、乗れない』の争いの中、ファミコン版ではズバリ、乗れまーす！

左右から矢の猛攻！慎重に前進、攻撃だ！

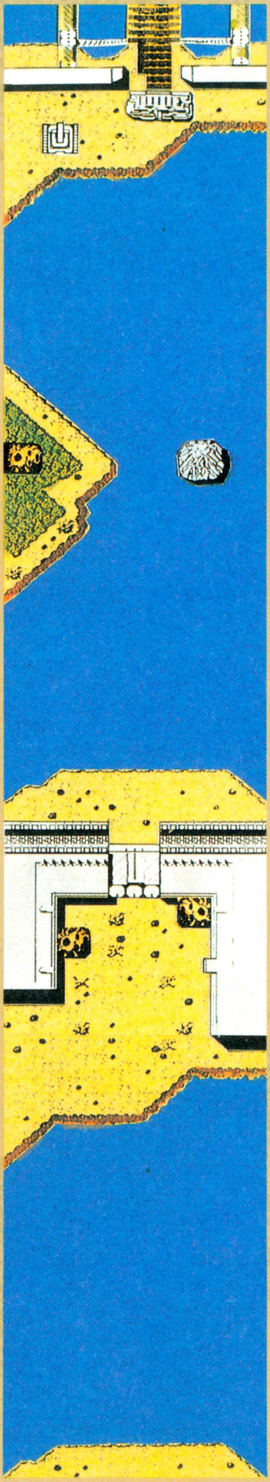


穴のあいた岩は、中から矢を吹く無人の兵器だ。矢の吹き出る間隔は、ラルフとクラークがやっと通れるぐらいしかないぞ。

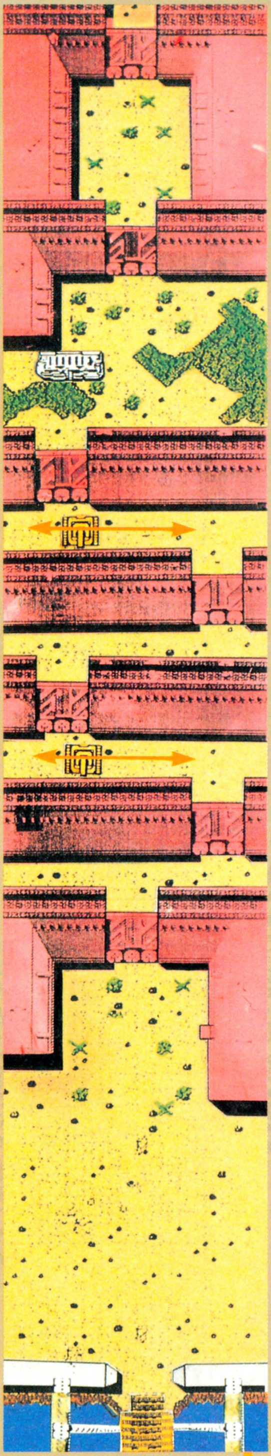




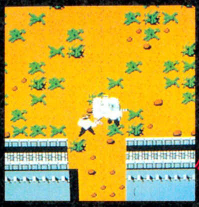
敵の猛攻とゲートの兵士に注意！



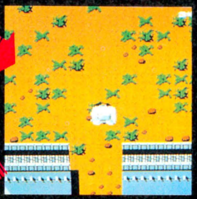
いよいよステージ1の終幕だ！

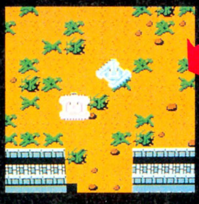


たった１台の戦車でも平気さ！ ２台にわかれて立体攻撃が可能！



搭乗できる戦車が１台しかなくても、ふたりでケンカしてはイケナイ。ふたりで乗れる。





ふたりで戦車にかさなって、『イチ、ニのサン』でいっしょにAボタン。２台になるぞ！

そしてこれがステージ2だ！



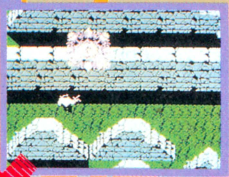
⬅ステージ２での新キャラ。かなりのスピードで飛来する。敵軍の生物兵器であろうか!?



➡ドギツイカラーの敵ゲート。それにもましてオドロクのは、敵兵の猛攻のかずかずだ。



⬅でたーっ！　コイツがウワサの近未来無敵モヒカンあばれんぼう野郎だ。メチャ強い！

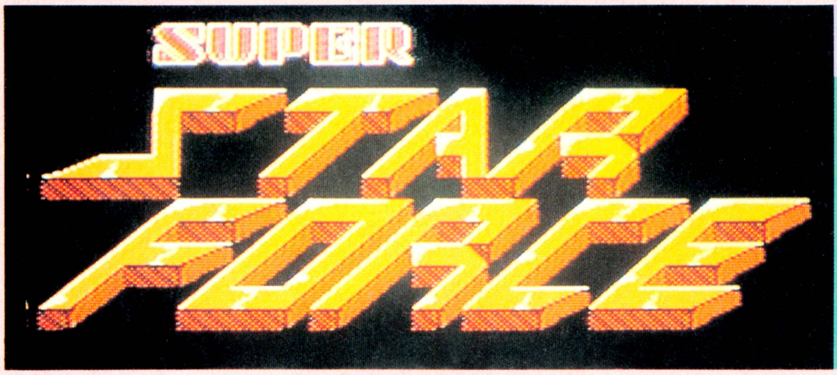


➡アレ？　いきどまりであろーか？　手榴弾をカベに投げてみる。どこか弱いところは？



⬅ドまんなかが爆発！　突破口が開けた。オマケに補給もできて、ラッキー。前進だ！

ラスト・バトルはとりでの中、過激なまでの銃撃戦が展開する!!



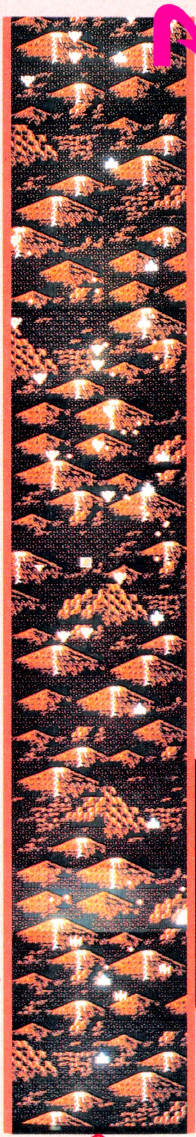
スーパースターフォース(時空暦の秘密)

やっと、待ちにまった『スーパースターフォース』が発売になったぜっ！ 長かったなぁー。まぁ、待ったぶん、ゲームがオモシロいから許しちゃおう。今回は最終ラウンドマップ＋ラウンド3までの地下マップを見せちゃうよ。迷路になってるからマップをたよりに進んでね。"時の秘石"を集めに、さぁキミも出発しよーぜえーっ!!

●テクモ　11月11日発売　5,300円

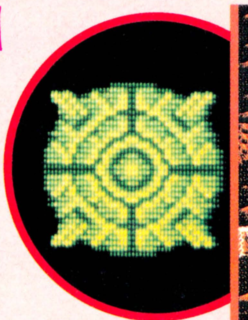
時空暦0001年は、こうなっているのだ！

❖空中戦最終(?)マップはこれだっ！









核の部分が出現して目がまばたいたらスグ倒そう。ボーナス点だ!!

不気味に光る山。最終ラウンドだけあって空中戦の敵たちも、強い。おまけに地下への入り口もある。時空暦0001年では伝説の地下帝国ブ・エルジンバの謎を解くのだ。



ルベラ。接触すると焼き殺されるぞ。近よらないで倒すしかない。



いきなり曲がって攻撃してくる。曲がる前に撃つのが鉄則だぞっ。



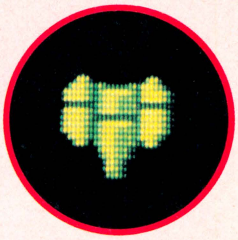
要注意の敵。いきなりワープして出現する。あまり動き回るなよっ。



6本のつのを持つベルクリュース。地下に出てくる強敵だぞ。

この先にまつものは!!

これで終わり、なわけはない。このあとすっごく強いボスキャラが出てきて、そいつを倒さないかぎりゲームは終わらない。そのあと感動のシーンをむかえるわけだけど……。そこから先は見てのお楽しみだ!!



回転して方向を変えながら飛んでくる。下にまわりこんで攻撃せよ。

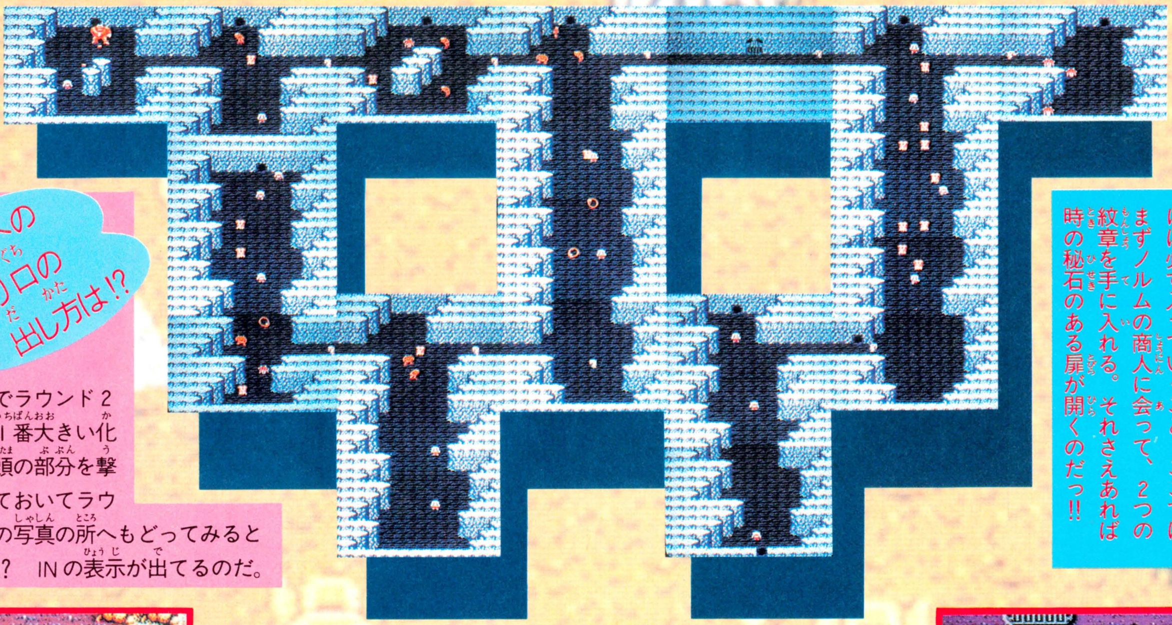
これはホントのホントにないしょの話だけど、『スーパースターフォース』は、ただのゲームじゃないのだ。簡単にはクリアーさせてくれないぞ。何か特別な秘密が隠されている。



アゴとキバが武器のゾラン。正面をさけて、弾を撃ちまくろうぜ。

❖プラスすっごく強い敵マニュアル

なんと地下マップまで公開してしまうのだっ!!



この地下への入り口の出し方は!?

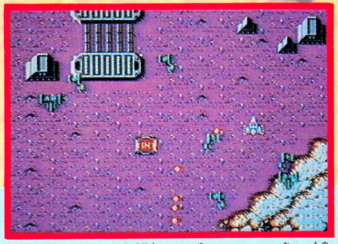
まず空中戦でラウンド２まで行き、１番大きい化石のホネの頭の部分を撃つ。そーしておいてラウンド１の下の写真の所へもどってみるとあら不思議!?　INの表示が出てるのだ。

アラムナの洞窟。開いている入り口には必ず入っていくこと。ここではまずノルムの商人に会って、２つの紋章を手に入れる。それさえあれば時の秘石のある扉が開くのだっ!!

ラウンド 1 地下マップスタート



これがアラムナの洞窟の入り口。初めて通るときは何もないんだけどねーっ！



ここはノルムの商人の部屋。あまり買い物しすぎると、地下におりてから苦しくなる。



ぐーっ、ツインレーザーが売ってるぞ。で、でも高いっ!!　買うか止めるかキミしだい。



ノルムの部屋は、開いてる入り口がほとんど。一回入れば場所を覚えられるから簡単。



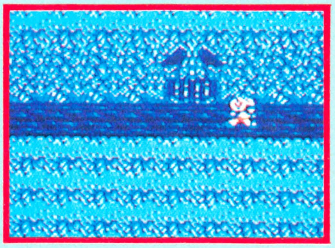
爆弾はイッパイあるにかぎる!!　何もないとこにしかけると入り口ができたりする。



右のシールドカプセルは空中戦にそなえて買っておくべきですね!!　おススメです。



右の脱出装置は絶対必要。地下のどの場所からでもイッキに空中へもどれるもんね。



この扉が、２つ紋章を集めると開くのだ。歯がかけたみたいになったら開いてるぞ。



なんと、ノルムさんが突然紋章をくれてしまうのだ。何て親切なひとなんだろう!!



このゲームはリセットしないかぎり、コンティニューするから安心してプレイしよう。

●とっても役だつアイテムメモ



爆弾	パイロット ライフル連射	バーサー	時の秘石	くつ	レーザー カッター	ツイン レーザーユニット	時の紋章	脱出装置
9個まで持つことができる。Bボタンでしかける。	ラルフのライフルが高速連射になる。すごく強力だぜ。	高速連射とスピードアップができる。おなじみバーサー。	これを7つ集めないとクリアーできない大切なもの。	歩くスピードが速くなる。ストックしておこうね。	ラルフのライフルの弾が敵をつきぬけるようになる。	空中戦でレーザーを使えるようになる。ハデな武器。	これを2つ集めないと時の秘石は取れないんだよね。	出口へ戻らなくてもイッキに外へ。Bボタン2回で。



ノルムの商人はいいひとなのでタダで情報をくれるのです。



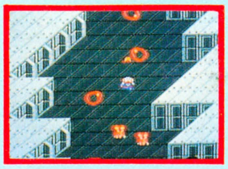
どっちを買ったらいいのか、迷ってしまいますねえ!?



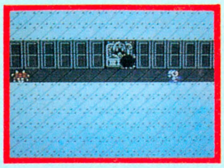
ここでも紋章をくれるノルムさんがいました。ウレシイ。



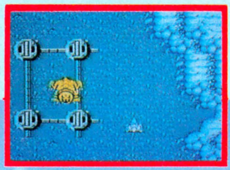
これは大切。ラウンド1の地下への入り口のヒントです!!



この地下の敵は実は緑。ポーズかけるとなぜか変色する。



紋章を2つ取ると開く扉。このなかに時の秘石が!?



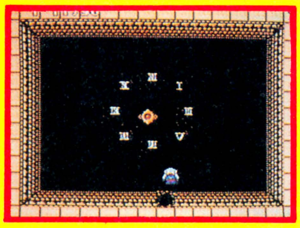
これがウワサの怪獣。なぜかカワイイ奴に見えてしまう。



一番大きい化石の頭を撃てっ。それから2010年へ逆もどりだ。

●時の秘石メモ

時の秘石を7つ集めれば、『スーパースターフォース』は一応クリアーしたことになる。最初の方のラウンドでは、割と手に入りやすいけど、後にいくとそう簡単にはみつけられないよ。ノルムの言うことはすべてメモる、ぐらいの心がまえが必要だぞ。



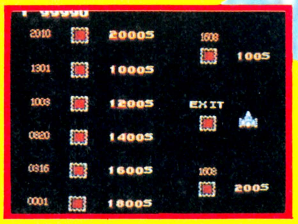
本当にこれを7つ集めると終わるんですかーテクモさーん？

●とっても役立つサブ画面メモ

ゲーム中ポーズしてセレクトボタンを押すと、アイテム表示のサブ画面が出てくる。ラルフの今いる時代と取ったアイテムがひとめでわかるよ。もうひとつは時の扉に入ると出てくる画面。一度通過した扉のすべてが表示される。



✚ボタンとBボタンで使うアイテムを選ぶ。ゲームに戻るときはAボタン。



ここまで時の扉をためるのは、はっきり言って大変です。甘くみるなよーっ。



この地下への入り口の出し方は!?

ラウンド2には黄色いヘンテコな怪獣がいるんだけど、シャンブールをこわしたのがそいつなのだ。だから時代をさかのぼってたまごのときにやっつければヨイ。たまごはラウンド3にいけばみつかるぞ。

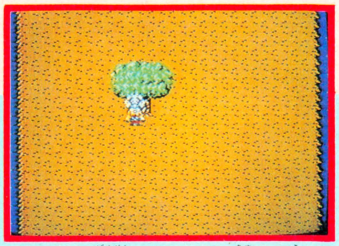
幻の都市国家シャンブール。手ごわい強敵もいっぱいいるけど、キミなら絶対クリアーできるぞ。マップをよく見て、入り口はひとつ残らず入っていこうぜっ。

ラウンド2 地下マップスタート

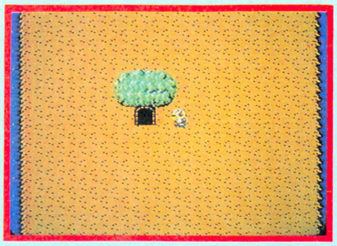
やっぱり自分で探すべきだよなっ!!



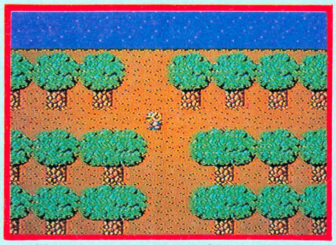
太陽のランプ	ネオ・ファイナルスター	パワーリスト	シールドカプセル	時の結晶
これは何に使うかまだ秘密。でもあった方がいいのだ。	まぁ、いわゆる、1UP。ノルムの商人が売ってくれる。	ラルフのバリアー。ダメージを半分にしてくれるのだ。	空中戦のときのバリアー。5回まで攻撃に耐られる。	Bボタン2回でタイム3000増やしてくれるアイテムだ。



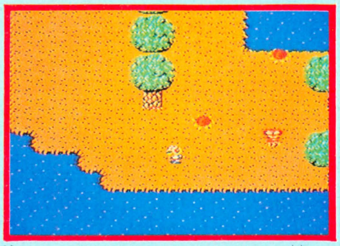
バンッ！ と爆弾をしかける。怪しい木には何かアル!! ぜーったい何かあるっ!!



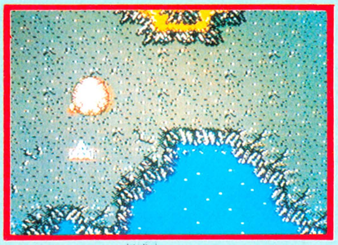
ポツンと怪しい木の下に、爆弾をしかけたら入り口ができたぞっ!! やっぱり、ですな。



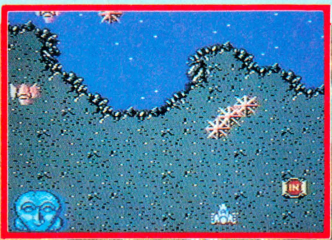
そう思ってみるとみーんな怪しくなる林の中。迷路になってるから迷わないよーに注意注意。



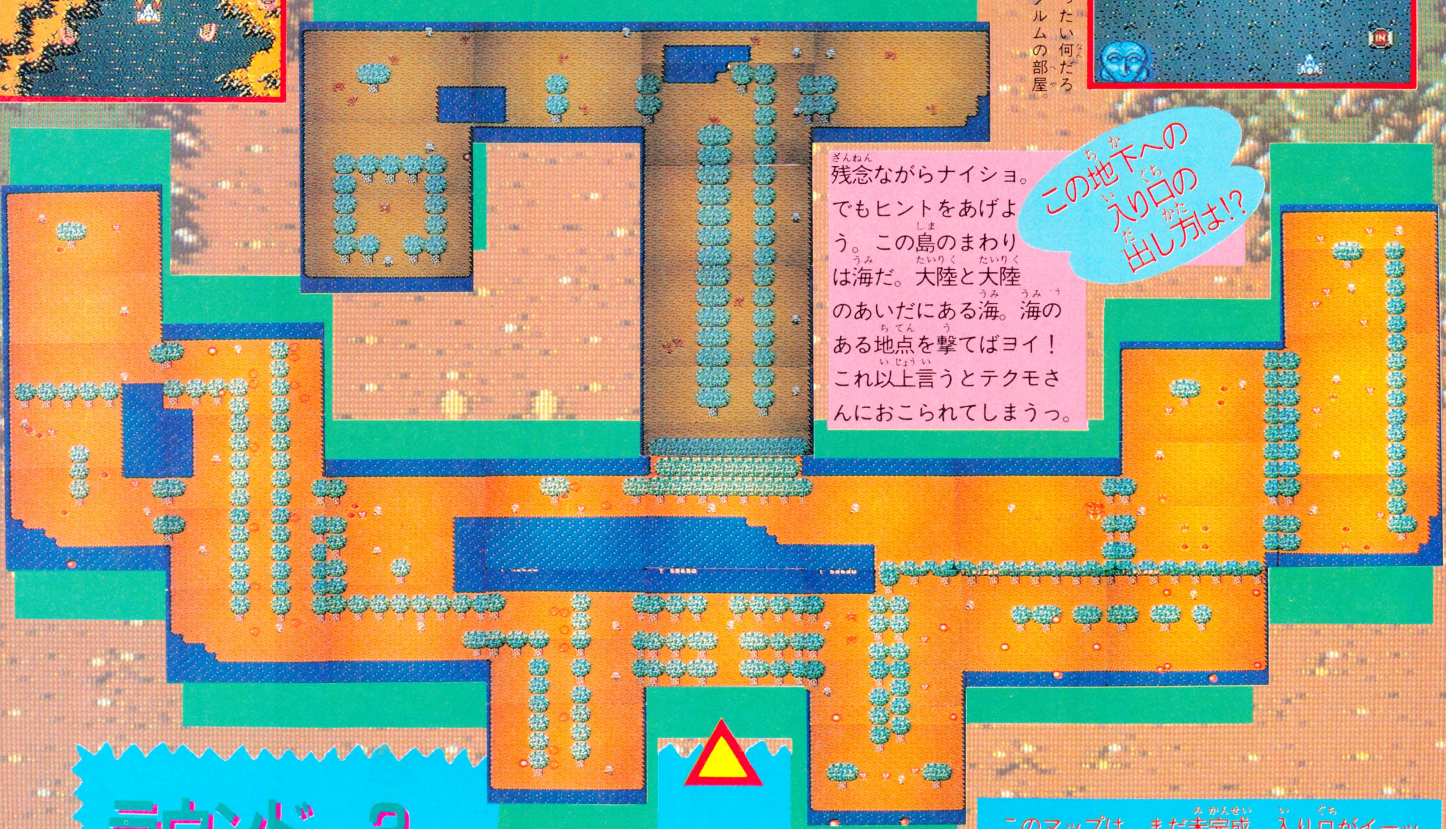
敵にふれるとタイムがへっちゃうぞ。遠まわりしてもよけていくか、早めにやっつけるかう。



これがウワサの怪獣のたまご。なんだかダチョウのたまごみたいだなぁー。



おや？ これはいったい何だろう。入ってみればノルムの部屋。



この地下への入り口の出し方は!?

残念ながらナイショ。でもヒントをあげよう。この島のまわりは海だ。大陸と大陸のあいだにある海。海のある地点を撃てばヨイ！ これ以上言うとテクモさんにおこられてしまうっ。

ラウンド 3
地下マップスタート

このマップは、まだ未完成。入り口がイーッパイ隠れてる。地下に通じている道もある。すべての謎はキミのしかける爆弾いっこから解かれてゆくのだ。がんばれラルフ君!!

スーパースターフォースにはまだまだ秘密がいっぱいなのだっ!!



発売間近で話題ふっとう中の『マッピーランド』、続報だぜ。今週は第2ストーリー以降の3つのストーリーを徹底研究。各ラウンドごとのつながりを攻略図つきで大紹介しているぞ。前回ではちょこっとしか見せられなかった後半マップも惜しげもなく大公開しちゃうのだ。もう、これさえあれば『マッピーランド』は征服したも同然だぜ!!

●(株)ナムコ　11月27日発売　3,900円

レイルロードタウン



♥2-1♥

まずは第1ラウンド、汽車の街なのだ。アイテムが指輪にかわっているね。

ウエスタンワールド



♥2-2♥

第2ラウンドは西武……じゃなかった、西部のあらくれ男たちの街なのだ。

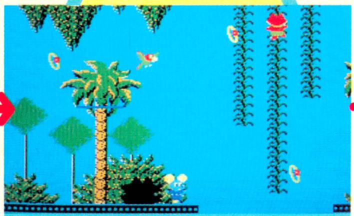
トロピカル



♥2-3♥

第3ラウンドは南洋の小島が舞台。腰ミノをつけたニャームコがかっこいいね。

ジャングル



♥2-4♥

第4ラウンドのジャングル。ニャームコの後ろ姿が見られるのはここだけね。



物語

これはマッピーの愛情物語だーっ!!

先週はチーズをプレゼントして、マピ子ちゃんにアプローチをしたマッピーくん。第2ストーリーではエンゲージリングをプレゼント。一気に結婚を迫ってしまうのだ。ほんでもって第3ストーリーではちょっぴりロマンチックなクリスマスナイトを楽しみ、つづく第4シナリオでは……。フフッ、あとは読んでからのおたのしみ!!

小屋にはいると……



⬅祭壇から出たマッピーくん。近くのほったて小屋から登場。

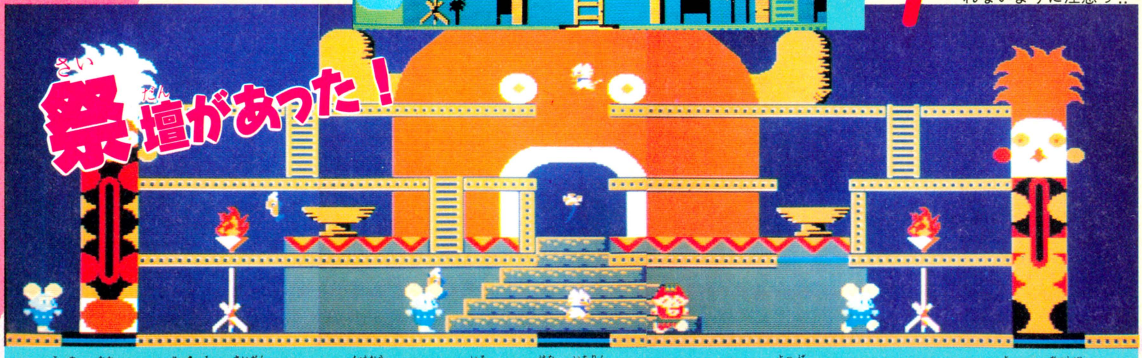


⬆アイテムを全部とって小屋へ。



ピラニア

⬆ジャングルや洞窟に登場するぞ。食いつかれないように注意っ!!



⬆小屋の中には、不気味な祭壇があった。中央にはピンク色をした花が一輪。これがこのラウンド突破のキーとなるアイテム。取って脱出だ!!

MAPPY'S WEDDING NIGHT

ストーリー2

マッピーのウェディングナイト

レイルロードタウン ▶ ウエスタンワールド ▶ トロピカル ▶ ジャングル ▶ パイレーツ ▶ ゴーストタウン ▶ セブンスアベニュー ▶ ミルキータウン ▶ 城内

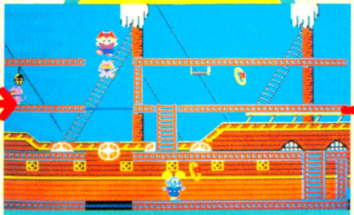
トロピカル ⇅ 祭壇

ゴーストタウン ▼ ドラキュラ屋敷 ▶ ショウウインドウ ▲ セブンスアベニュー

エンゲージリングをとりかえせ!!

この第2ストーリーで、マッピーくんが集めるアイテムは、エンゲージリング。愛しのマピ子ちゃんに求愛するため、各ラウンド(街)に散らばったリングを全部集めようぜ。アイ・ラブ・マピ子♡　待っててね。

パイレーツ



♥2-5♥

第5ラウンドは海賊船。海賊ニャームコ相手に正義の味方マッピーの大冒険だ。

ゴーストタウン



♥2-6♥

第6ラウンドでは風船に乗ったマッピー、懐中電燈でキューティどもをやっつけろ。

セブンスアベニュー



♥2-7♥

第7ラウンド、ショッピングを楽しんだ(?)マッピーが街角に登場したのだ。

ミルキータウン



♥2-8♥

ほんでもっていよいよ第8ラウンド。マピ子ちゃんの待つお城にたどりついたぞ。



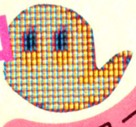
オウム

⬅ジャングルで登場。ジャンプするマッピーに体当たりをする。



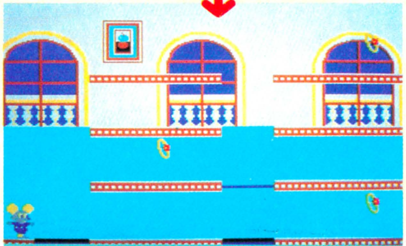
不気味な入り口

➡アイテムを全部取り……。



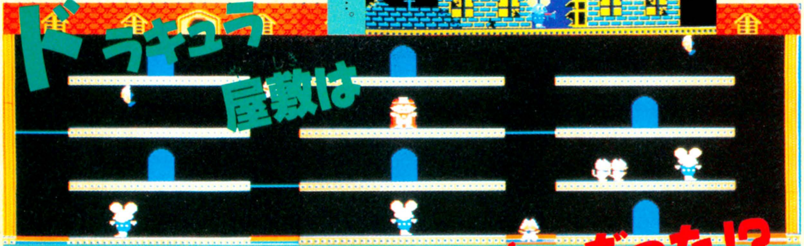
キューティ

⬆ゴーストタウンに出現。どこかで見たことない!?



やっと城内に。制限時間内にリングを集めないと、マピ子ちゃんにしかられちゃうのだ。

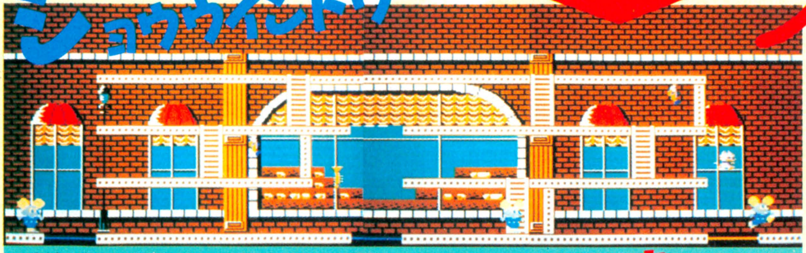
ドラキュラ屋敷は『マッピー』だった!?



アイテムを全部集めて、ドラキュラ屋敷に入る。おや、このエリアって……。

ワープ

ショウウインドウ



屋敷を脱出。着いたところはショウウインドウ。ここの鍵になるアイテムは……。

トランペットをとれっ!!

結婚おめでとう!!



ハッピーウェディング!!

ストーリー3

MAPPY'S CHRISTMAS NIGHT
マッピーのクリスマスナイト

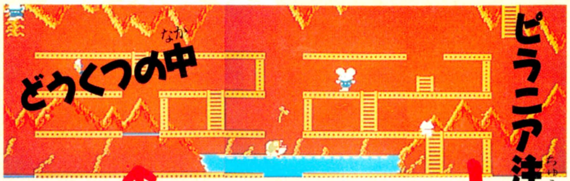
レイルロードタウン ▶	ウエスタンワールド ▶	トロピカル	ジャングル ▶	パイレーツ ▶	ゴーストタウン	セブンスアベニュー ▶	ミルキータウン
車内		祭壇 ▶	洞窟		ドラキュラ屋敷		城内

クリスマスツリーをかえしてよーっ!!

憧れのマピ子ちゃんと晴れてゴールイン！ ウキウキ気分のマッピーくんは、ふたりっきりのクリスマスナイトを盛りあげようと、クリスマスツリーを集めに再び街に出たのだ。しっかし、マッピーくん、がんばるねぇーっ!! ほんと。



⬅たいまつを持ってないとこんな風になるぞ。



ピラニア注意!!



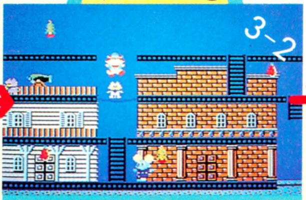
⬆たいまつの明かりで照らされた洞窟。地下湖の上空に浮いた花が鍵だぞ。
⬅再び登場。ここで鍵となるアイテムはたいまつだ。

レイルロードタウン



マッピーの左に浮いてんのがクリスマスツリー。これを集めるんだぞ。

ゴーストタウン



第3ストーリーまでくると、迷路のかたちもかなり複雑になってくる。

トロピカル



右上に見えるのが一方通行のはしご。降りることしかできないんだぜ。

ジャングル



これぞ。最難関のジャングル。ここを突破するにはかなりのテクが必要。

がんばるぞ

パイレーツ



ジャンプしたはいいけど、行きどまり。ほら、トランポリンが赤に!!

ゴーストタウン



敵がいっぱい寄ってきたら、地上におりて懐中電燈を使え。動きやすい。

セブンスアベニュー

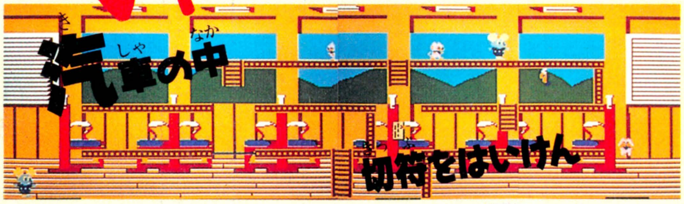


床のきれ間からとびおりたら、トランポリンがなかった！ よくあるよ。

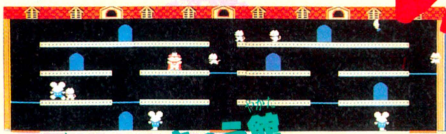
ミルキータウン



悪戦苦闘の末、やっとミルキータウン。あとはもう気合で勝負だね。



⬆切符を取って脱出しよう。出口にいる駅長ニャームコがペコリと頭を下げてくれるぞ。
➡またも登場。迷路がさっきより難しくなってるなー。



ぜーんぶのツリーを集め終わったぜ!!➡



ストーリー4

JR'S BIRTHDAY

マッピージュニアのお誕生日

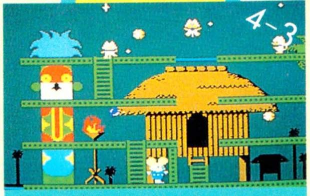
レイルロードタウン	ウエスタンワールド	トロピカル	ジャングル	パイレーツ	ゴーストタウン	セブンスアベニュー	ミルキータウン
車内	酒場	祭壇	洞窟	倉庫	教会	ショウウインドー	城内

レイルロードタウン



さあて、お次は野球のボールだけど……。迷路がすっごく難しいぜー!!

トロピカル



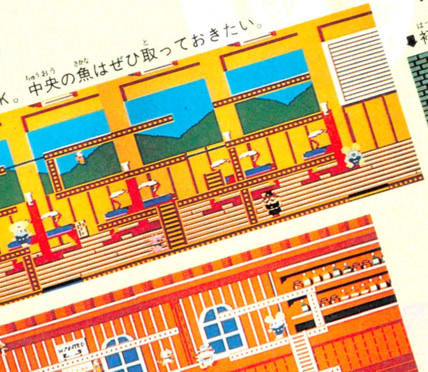
ほら、いきどまり、足止め用アイテムが、いくらあっても足りないな。

こんどは野球のボールだぜっ

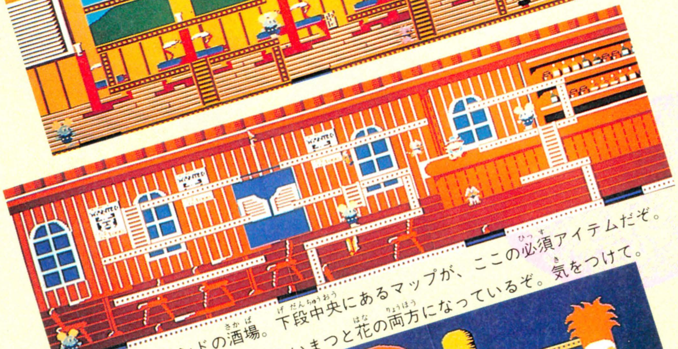
（いいかげんつかれてきたなー）

ロマンチックな聖夜の次は、いきなり息子の登場。ついにマッピーくんは働くお父さんになったのだ。集めるアイテムは息子へのプレゼント、野球のボールだって、はぁ……。

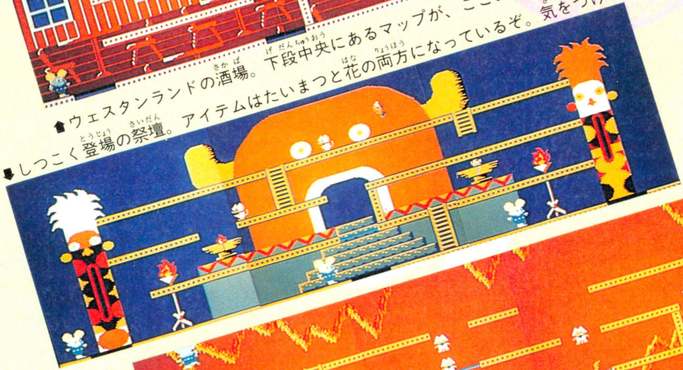




⬇車内。ここも切符を取ればOK。中央の魚はぜひ取っておきたい。



⬆ウエスタンランドの酒場。下段中央にあるマップが、ここの必須アイテムだぞ。



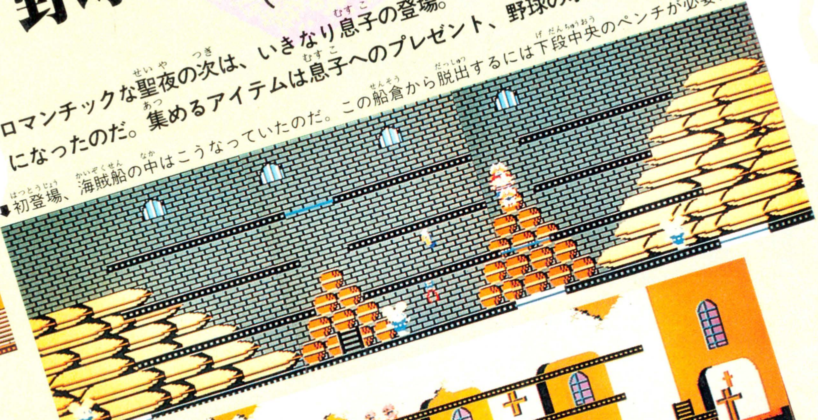
⬇しつこく登場の祭壇。アイテムはたいまつと花の両方になっているぞ。気をつけて。



⬆必要なアイテムは中央の花。でも、これってどうやれば取れるんだろーなあ!?



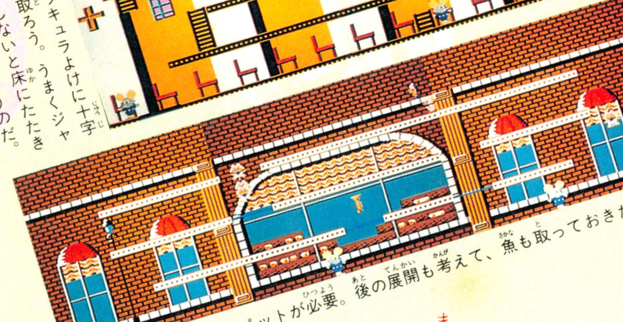
早く遊びたいぜー!!



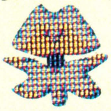
⬇初登場、海賊船の中はこうなっていたのだ。この船倉から脱出するには下段中央のベンチが必要だぞ。



➡ドラキュラよけに十字架を取ろう。うまくジャンプしないと床にたたきつけられてしまうのだ。

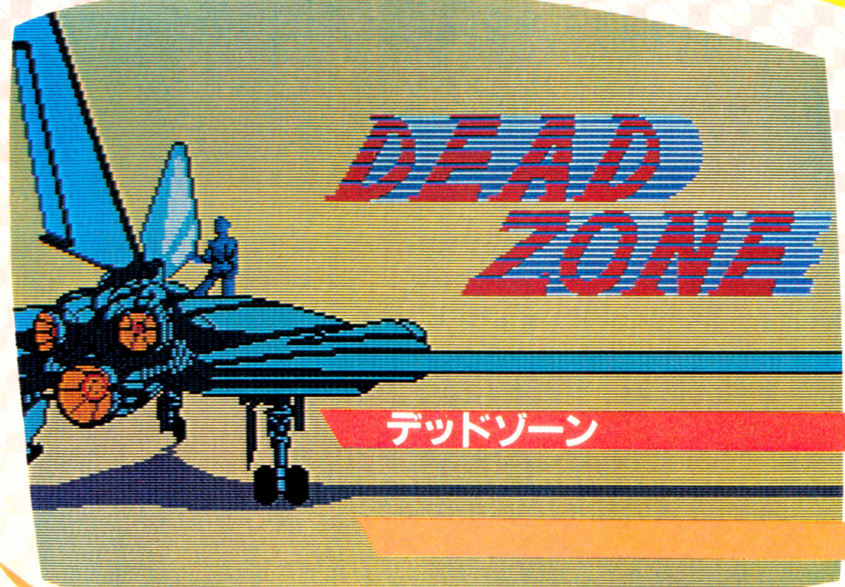


⬆トランペットが必要。後の展開も考えて、魚も取っておきたいね。



もー、待ちきれない!





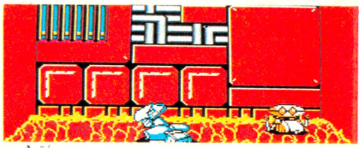
10号でも紹介した話題のファミコン版アドベンチャーゲーム『デッドゾーン』。今回は、4階までの部屋の見取り図を大公開するぞっ!! これで、アイテムの場所も、よーくわかるね。あとはキミの思考力でマリーを見つけ出してくれっ!!

●サン電子　11月20日発売　2,980円

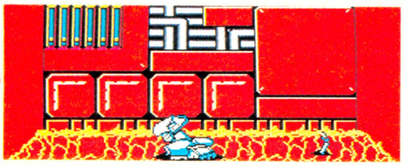
これがスペースコロニーの見取り図だ!!

B1 地下廃棄所

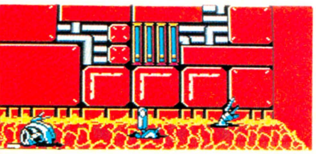
主人公カークはこの場所から、何らかの異変が起きたスペースコロニー内部を探ろうとする。ここでは、まずカークがマリーにプレゼントしたロボットのキャリーを見つけよう。先に進んで行くのに、良き相棒となってくれるはずだ。



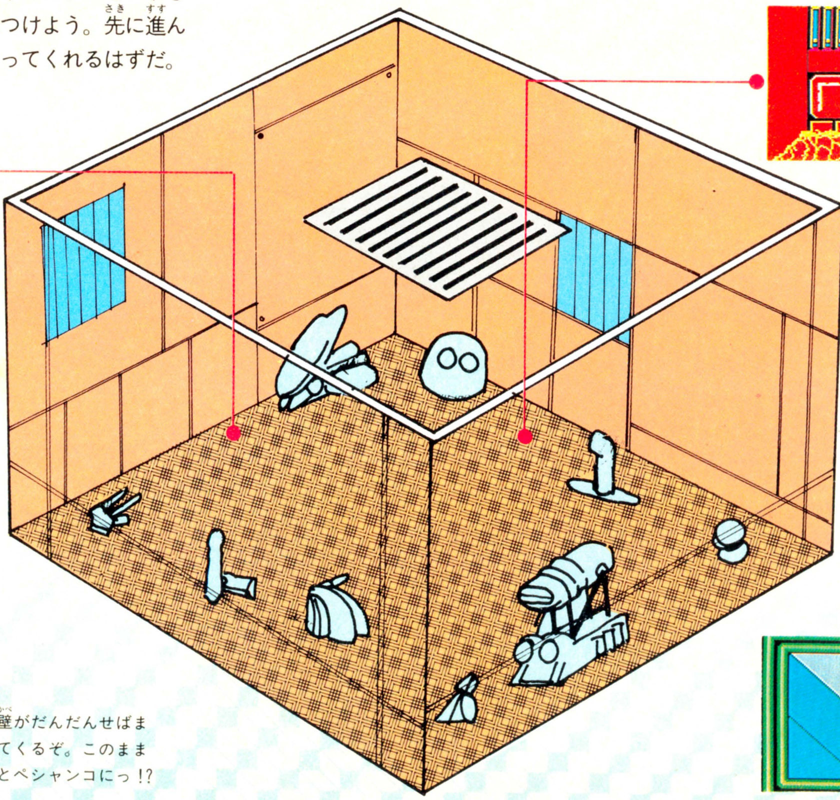
⬆気分がいいと「キャリーどぇーす」なんて大声を出したりもする、本当は目立ちたがりやのロボットなのだ。



⬆ただまわりを見回すだけじゃ、キャリーは絶対に見つからない。いろいろ動かしたりしないとね……。



⬆他のはどうなのか言えないけど、ここのガラクタだけは使えないよ。



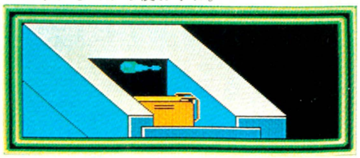
⬇廃棄所にはあるしかけがしてあり、センサーに察知されると……。

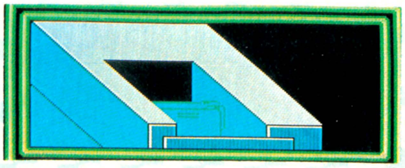




⬅壁がだんだんせばまってくるぞ。このままだとペシャンコにっ!?

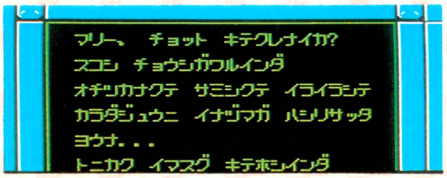
⬇キャリーには、バッテリーを取りつけないと動かない。良いバッテリーと悪いバッテリー、ちゃんとチェックしてから使おうね。

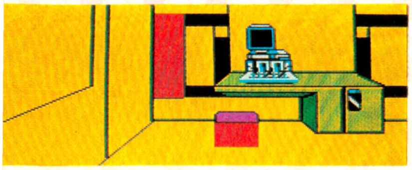




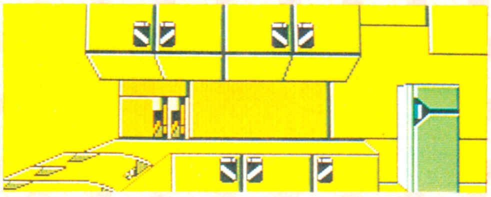
1F マリーの部屋

マリーがいるべきはずの、1階の部屋。部屋にあるものをくまなくチェックして、いなくなったマリーを見つける手がかりをさがせ。ここから出るには、脱出用のドアを開ければいいのだが、ロックされている。どうやって開けるか!?

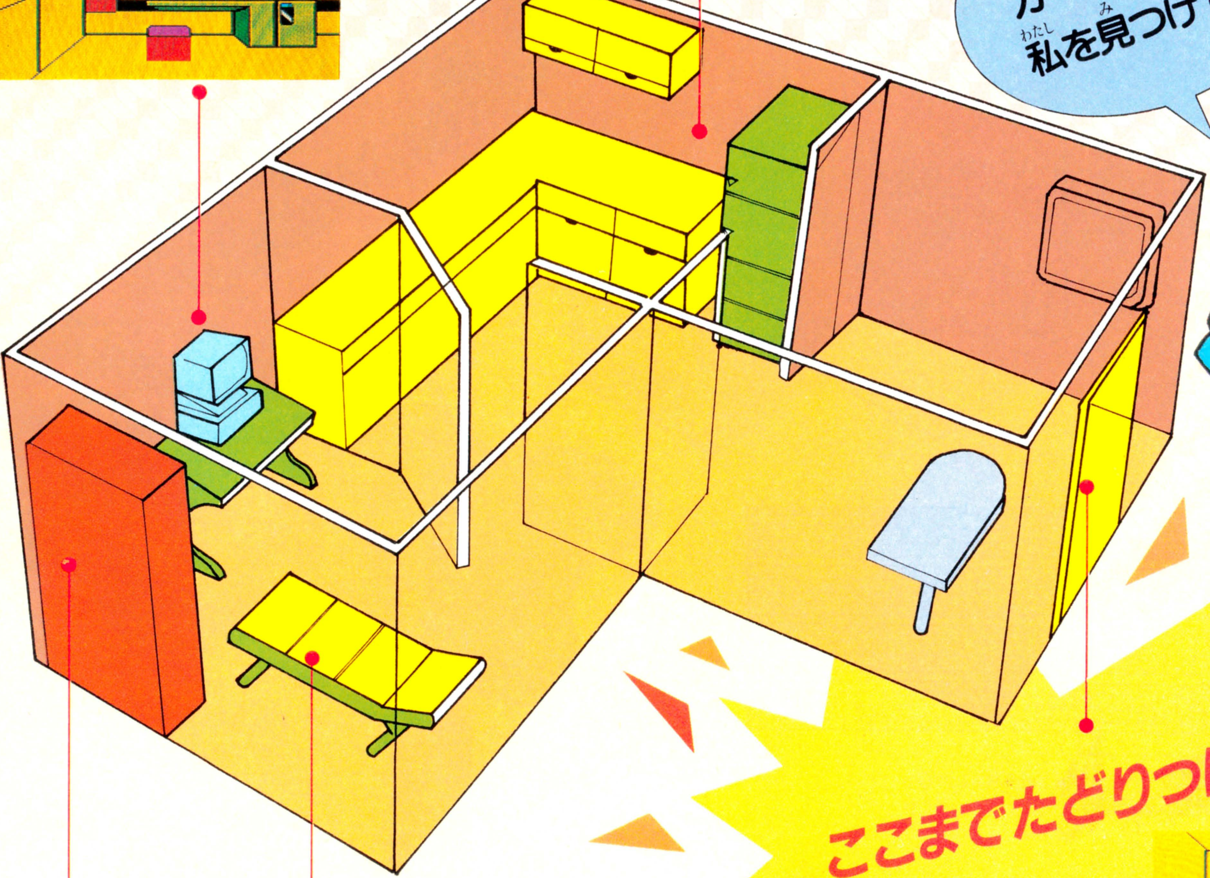


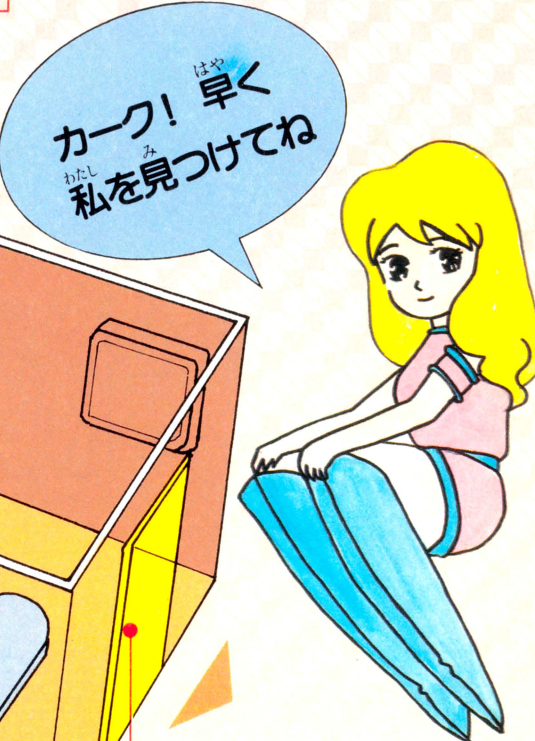


⬅パソコンのディスプレイのメッセージ。マリーは、このコロニーのマザー・コンピュータ"ライオネックス"の所に行ったようだ。



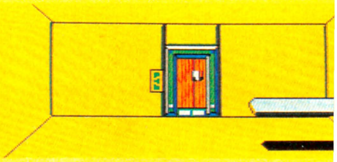
⬆キッチンにある冷蔵庫の中身は食べても大丈夫。おなかがすいてるなら、腹ごしらえしておけば?

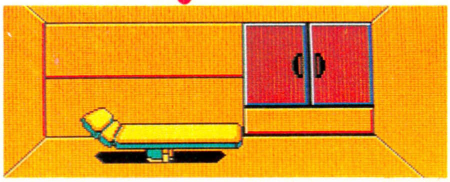




ここまでたどりつけ!!

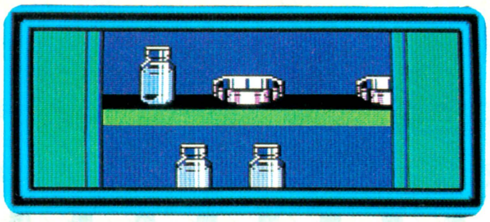
ここは、非常脱出用の出口だ。だけど、ロックされているから力づくで開けようとしても、開かないぞ。この部屋の内部にある何かを使えば、開くはずなのだが……。それが何かは秘密。

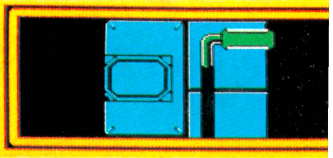


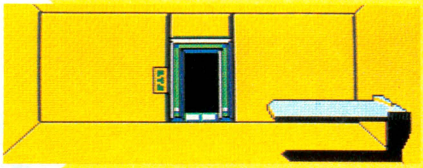


⬆とってもシンプルなつくりのベッドルーム。ほとんど生活感というものがない。

⬅薬品のおかれた戸だな。これは病気用じゃない。特別なことに使えそうだぞ。





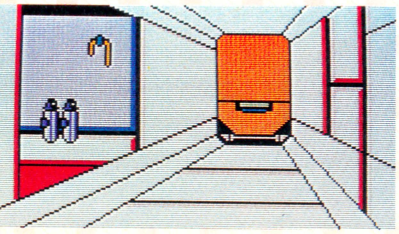


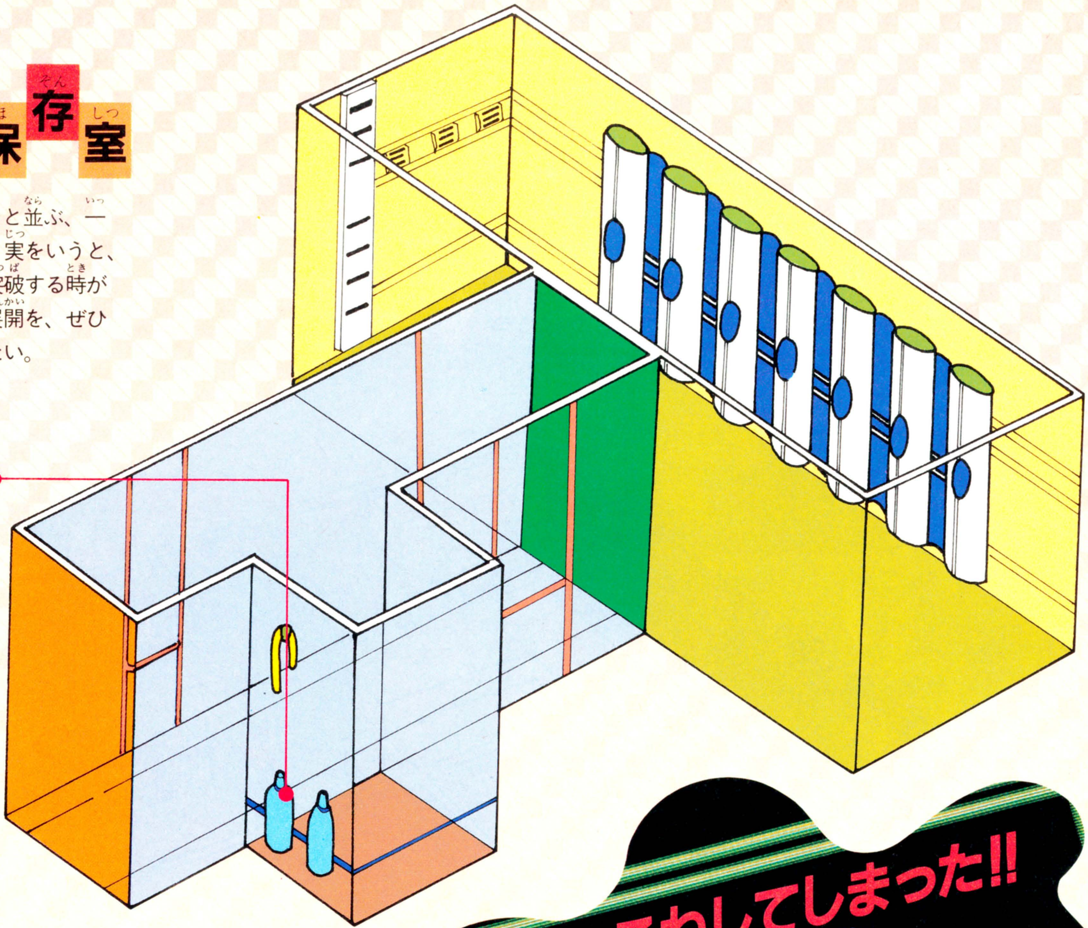
⬆閉ざされた非常脱出用ドアを開ける重要なポイントがドアの横にあるこのパネルなのだ。

⬅パネルを開き、あれこれするとめでたくドアが開くのだ。

2F 植物種子保存室

植物種子保存カプセルが、ズラーッと並ぶ、一種独特のムードをもつフロアーだ。実をいうと、今まで来た部屋の中では、ここを突破する時がいちばん劇的なのだ。この意外な展開を、ぜひともキミの目でたしかめてもらいたい。





⬆1階から上がって、ふりむいたところ。通路のわきの、ひっこんだ場所にあるボンベは、あとで役に立つから取ろうね。

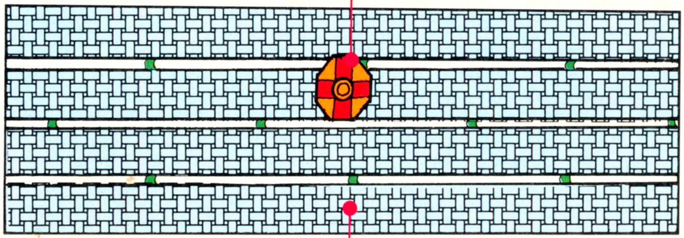


前回に引きつづき、また登場してしまったこのシーン。ということは、カプセルはこわしてもいいんじゃないかな？　でも、このままじゃダメだ。あるアイテムがそろえば、上のフロアーに行くことができるぞ。よーく考えてみよう。

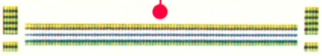
センサー



⬅室内の変化を察知すると作動するセンサー。植物の生育に関係が。



ライトカバー



⬅これは天井についている。いったい何に使えるのだろう……。

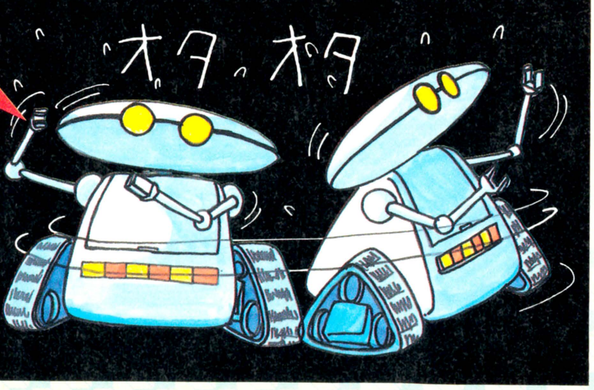
ボンベ



➡この中には、何が入っているのだろう。いろいろ試してみようね。

3F 異次元空間

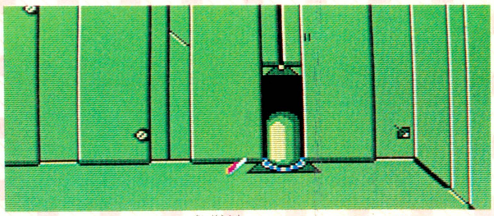




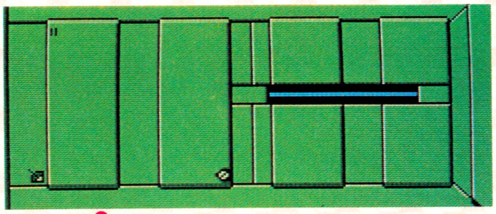
最新のスペースコロニーを進んできたキミの前に現われるのは、「ワタシハダレ？ココハドコ？」と言いたくなるようなビックリ仰天の空間なのだ。ここは思考力とかコマンドとかアイテムとかにはあんまりカンケーなく存在しているにもかかわらず、クリアーできなければいつまでもこの空間で遊んでいるしかない。ここでずーっと遊んでたい人はアドベンチャーゲームには不向きだね。

4F 工場へ続く通路

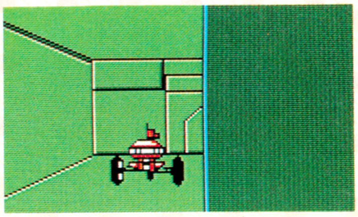
異次元空間をクリアーすると、ここへ出てくる。しかし、出口のドアの前には公安ロボットが見はりをしているために、簡単には上のフロアーには行けない。限られたアイテムで、何とかこの公安ロボットをやっつけなければならない。



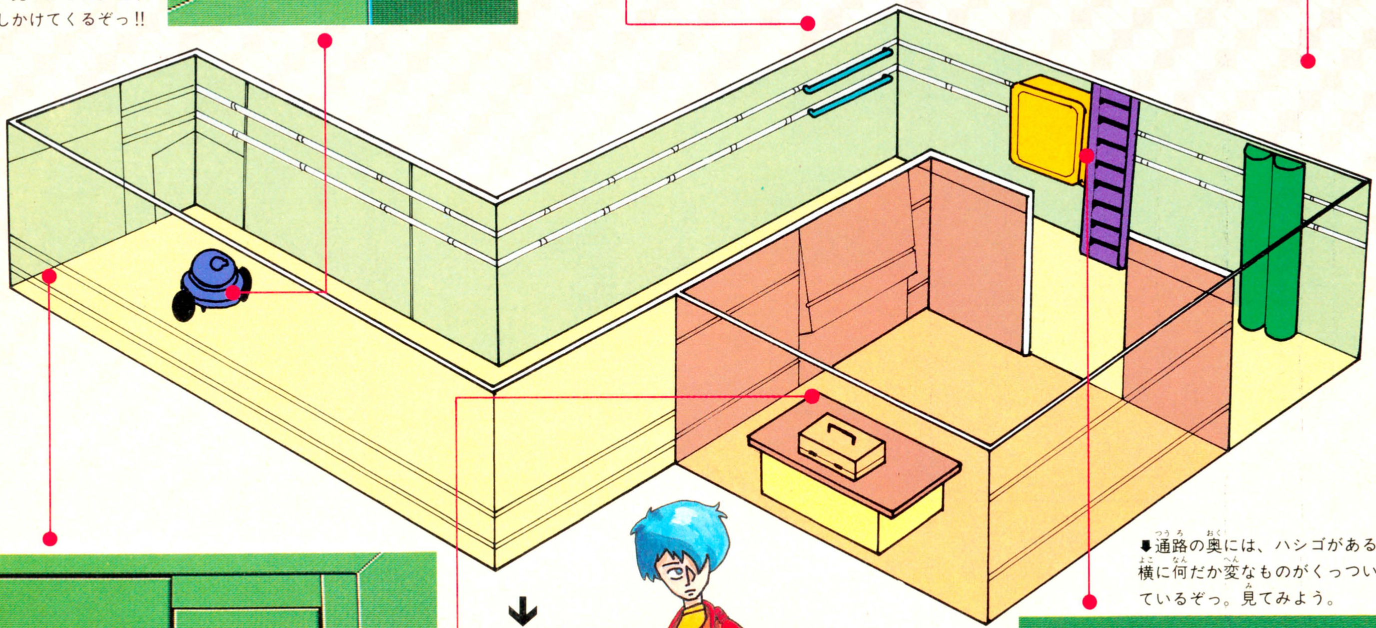
⬆これは水道管。て、ことはボルトをとると水がドバッと出るわけだ。横におちてるのは何？



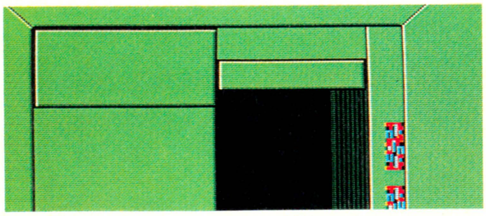
⬅水色の線は高圧線だ。危険だぞっ！　水と電気の組み合わせで感電死しないように注意!!



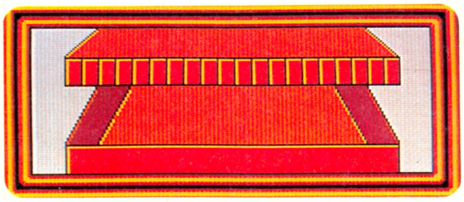
➡コイツは、スペースコロニーの公安ロボット。見つかると、攻撃をしかけてくるぞっ!!



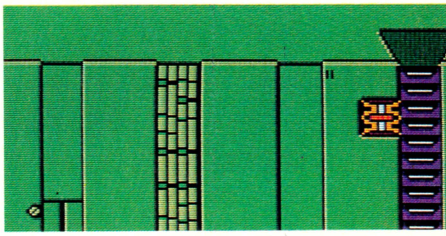
⬇通路の奥には、ハシゴがある。横に何だか変なものがくっついているぞっ。見てみよう。

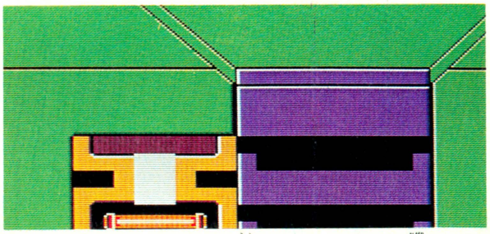


⬆公安ロボットさえいなければ、工場へのドアを通るのは簡単。でもどうすれば……。



⬆工具箱の中には、何かが入っている。でも、変なしまい方をしている。よーく調べて。

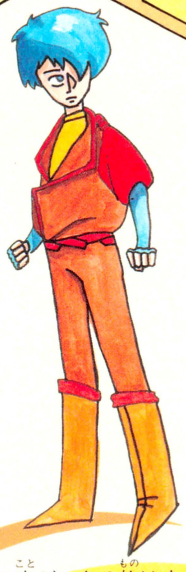




⬆はしごをのぼったところだ。上にあるのはハッチ。左にあるのは何かな。はたしてこれは、開くのだろうか？

↓ワンポイントアドバイス

●アドベンチャーゲームの鉄則



ゲーム中、取る事ができる物はすべて取っておこう。もちろん必要のない物もあるけど、持っているからといってクリアーできなくなることはないからだ。とにかく思いきって行動した方が、良い結果が得られるってことだ。

●カプコン　12月20日発売予定　価格未定

VSモードつきなのだっ!!

闘いの挽歌

たたかいのばんか

『闘いの挽歌』、ついにファミコンに登場。アーケード版で苦しんだ人も、初めての人も、今のうちからヨーク研究しといて発売にそなえるべし。とは言っても、アーケード版よりもちょっと簡単になるってウワサだけどネ。

STORY

核戦争が終局を迎えた世紀末。世界は剣王の率いる悪の軍団に支配され、人々は怯えながら生活していた。そんな人々に平和な日々をとりもどすため、一人の剣士が立ちあがった。めざすは剣王の城。はたして彼の行く手には何が……。

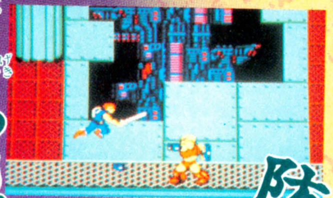
剣王を倒すのだっ!!

主人公リュウ!!



剣と盾を上手に使いこなし、次々と出現する敵たちを倒しながら、剣王の待つ城へと向かってゆく。

攻撃っ!!



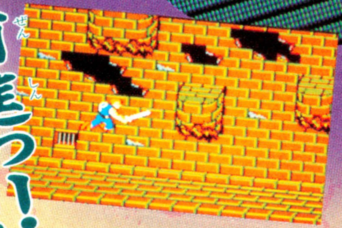
攻撃パターンは2種類。剣で戦うか、あるいは素手で戦うか。敵によっては剣でなければ倒せない奴もいる。

防御っ!!



自らの身を守るときは盾でふせぐ。だけど盾と剣は一緒には使えないぞ。タイミングをはかろう!!

前進っ!!



後半にいけばいく程、敵も強くなる。いろんなアイテムを取りながら進んでパワーアップすべし!

突然ですが コントローラーの正しい使い方

とーっても、むずかしいのだ!

武器があるとき

リュウの持てる武器は剣、あと敵の攻撃を防げる盾がある。ボタンの押し方で使い方はイロイロ。しっかり覚えよう。

- 上：ジャンプして打つ／上に向かって盾を出す／ジャンプ
- 左上：ジャンプで左前方打ち／左前方に盾を出す／左ジャンプ
- 右上：ジャンプで右前方打ち／右前方に盾を出す／右にジャンプ
- 左：左前方打ち／左前方に盾を出す／左に移動する
- 右：右前方打ち／右前方に盾を出す／右に移動
- 左下：下打ち／すわって左前方に盾を出す／すわる
- 下：下打ち／すわって前方に盾を出す／すわる
- 右下：下打ち／すわって右前方に盾を出す／すわる

何ももってないとき

剣と盾を取られちゃって素手になっても負けちゃいられないっ！　なめらかに操作できるよーに今から練習しとこうね。

- 上：ジャンプしてパンチ／ジャンプしてキック／ジャンプ
- 左上：ジャンプして左にパンチ／ジャンプして左にキック／左にジャンプ
- 右上：ジャンプして右にパンチ／ジャンプして右にキック／右にジャンプ
- 左：左にパンチ／左にキック／左に移動
- 右：右にパンチ／右にキック／右に移動
- 左下：下段にピンチ／下段にキック／すわる
- 下：下段にパンチ／下段にキック／すわる
- 右下：下段にパンチ／下段にキック／すわる

Ⓐボタンを押しながら（ピンク）　Ⓑボタンを押しながら（黄）　✚ボタンのみのとき…（水色）

ファミコン版で復活っ!!
感動？の名場面っ!!

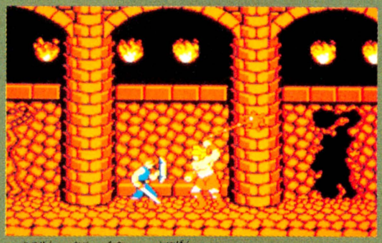
うーん、スゴイ。思わずうなってしまうキレイな画面。キャラクターもでっかくて、ヘヴィメタルしてるなあ。今回は特別サービスで名場面集。じっくり研究しておこうぜっ!!

なんてでっかいキャラクターたちっ!!

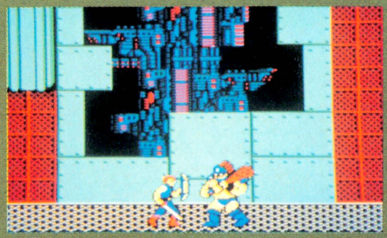




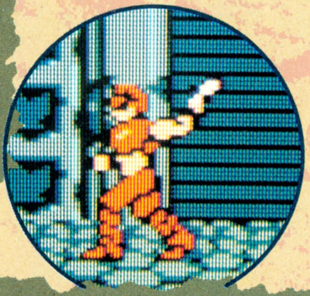
➡岩の上から突然出現して、ボーガンの矢で攻撃してくる〝レッドアロー〟。強い奴だけど、倒せばボーナス点だ。



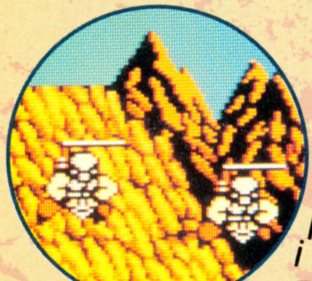
⬆突然、壁の中から出現した〝キングスリーク〟。こいつを倒せば、いよいよ剣王〝アキレス〟との対決だ。強いだけあってポイントも高いぜっ!!



⬆怪力男〝マッスラー〟のハンマーにやられると、盾を出しても通用しない。戦い方を考えておかないと会ってイキナリやられちゃったり、するのだ。ご用心、ご用心!!

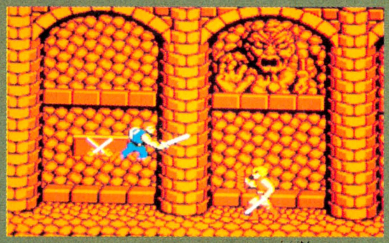


⬅いわゆる、数で勝負してくる敵。剣とマジックボールで攻撃してくる。マジックボールは盾でも無理。



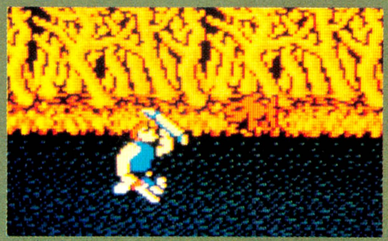


⬆背中にプロペラを装備して空から爆弾を落としてくる〝スカイジャイロ〟。こいつを倒せばボーナス点がもらえる。がんばって倒すべし。

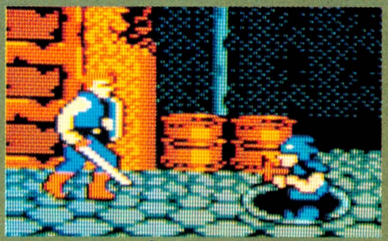


⬆やっぱりトロージャンはツオイ。真剣にやんないとすぐやられてしまう。剣を使って相手の武器を打ち落とすこと。50pt取れるぞっ!!

殺人魚だっ!!

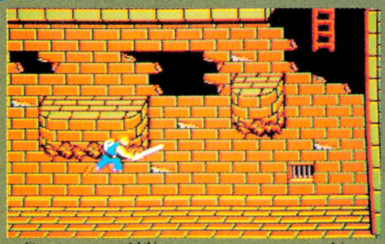


⬆池の水面をリュウめがけて体当たりして飛んでくる。受けるダメージは少ないけど、なかなかウルサイ奴らなのだ。

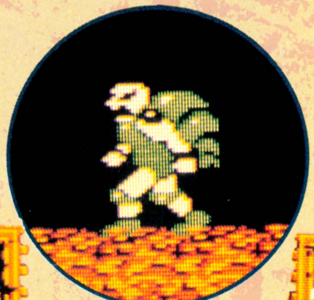


⬆マンホールから出てきて、ボーガンの矢を放って攻撃してくる〝ロードダイバー〟。ビシッと倒せばボーナス点もらえるのだ。

隠しステージもあるっ!!

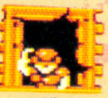


⬆第４ステージ後半のマンホール。ここは隠しステージだから、何か特別なことしないと来られないみたいだね。

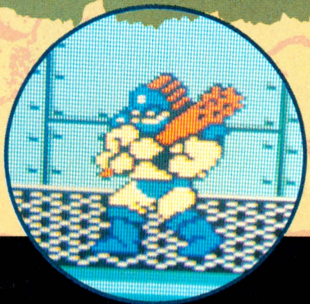




↗フザケタ名前の〝アルマジロン〟。変身するまえに攻撃するべきだね。丸まっちゃったらどうしようもないからね。



⬆ビルの窓から、ダイナマイトを投げてくる。こいつらだけなら楽勝！　スーパージャンプ技の持ち主だ。





乞うご期待っ!!

●画面は開発中のものです

GAL FORCE ETERNAL STORY

ガルフォース

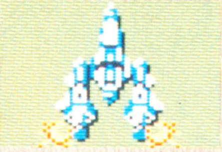
知っている人はよーく知っているが、知らない人はまったく知らないというハル研究所からとうとうファミコンソフトが発売された。それもあの知っている……の『ガルフォース』。ディスクシステムという性格もあってか、とにかくこちらが強くなっちゃえば、強い強い。気んもちい〰〰というおとな向けソフトなのだ。

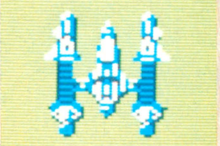
●ＨＡＬ研究所11月20日発売予定　2,980円（ディスクカード）

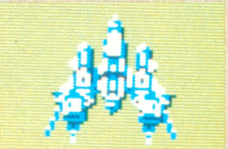
ということでまずはマイシップスターリーフ号の変形パターンだ!!

変形シーンはけっこうなめらかだ


⬆出発はまずこの形。操縦者はポニーである。Ｂボタンでブロンディを呼べる。


⬆カタパルトを使い宇宙へと脱出するときはブースターを使用しスピードアップ！


⬆パティと合流することによって、サイド攻撃が可能となるのだ。


⬆あるステージは後方の攻撃が激しい、そこでこのバックウィングが有効となる。


⬆いやぁーこのエグザノン攻撃は脳に気もちいい。360度に弾がズダダダダー。


⬆前方の敵にはなんてったってこのワイドブラスターがいいのだ。

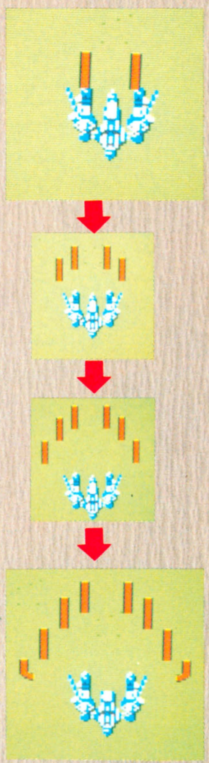
敵キャラ約17種類はコレだぜっ!!!!

『ガルフォース』には、数多くの敵キャラが登場するが、みんなそれぞれ個性的で、そして手強いやつばかりなのだ。対するときの攻略法は、みんなちがっているので、各自研究してほしいものだなあ。ウツクしい動きに見とれているばかりじゃあ、ちっとも上達しないのだぞ。



パワーアップパネルを取ると弾がパワーアップ!!!!




⬆地上を攻撃していると、ポンポロポーンと、パワーアップパネルがでてくる。これを取ると、５段階にパワーアップ。（パネルは編集部の予想図だ）

ゲーム画面とマップ

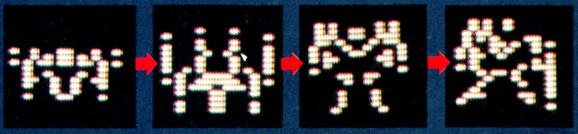
ゲーム画面はこうだ!!



そんでもってゲームの内容は……。始めは地上面からはじまり、アイテムを取りながらたたかっていると、やがて宇宙面へ行くカタパルトが出てくる。6つのカタパルトの中から好きなレベルを選び宇宙面へ。そしてボスを倒せばクルーひとりと合流、ひとつ基本兵器（ウィング）が増えるというわけ。下は表示部分だ。



キャラクターの変形パターンだ!!

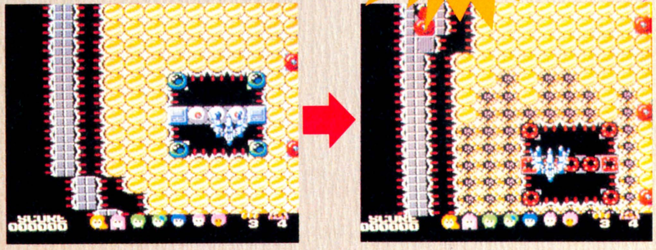


これは、ビス・ブロンの変形パターン。ロケットからロボットまで8段階で変化するから楽しい。わりにスピーディーに切り変わるから、これを確認するためには、ビデオとかにとってスロープレイしないと無理だね。

とにかく撃って撃って撃って 撃って撃って撃って 撃って撃って撃って 撃って撃って 撃って撃つのだっ!!

たとえば

地上物、宇宙物共に、そのほとんどが壊れちゃうのだ。ズガガガガーン。うう〜きも〜ちえ〜んだぜ〜〜。



ああ総天然色！ 愛のハミ通冬の決算総棚ざらえ的大感謝プレゼント!!

A



B

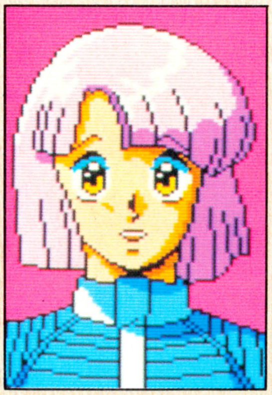


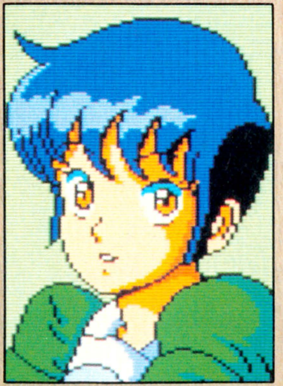
♡お♡ま♡け♡

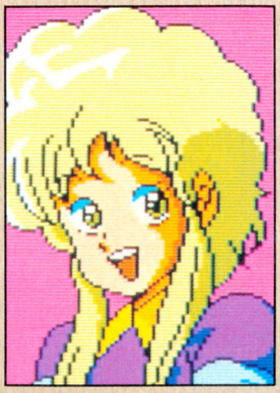
さて、『ガルフォース』がどんなゲームかわかってもらえたかな。なかなかのシューティングゲームで、キミたちも期待しちゃってるのかな。ゲームのなかみもさることながら、もうひとつ『ガルフォース』には、自慢できることがある。それは、このグラフィック。

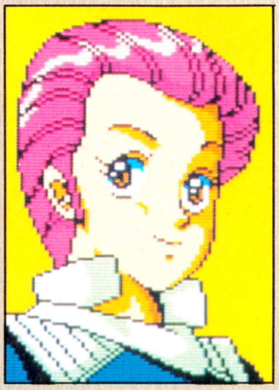
キレイなおねーさんがたがならんでいるでしょ。ねっ。この絵が、キミんちのテレビのブラウン管にも出てきちゃうってわけだ。

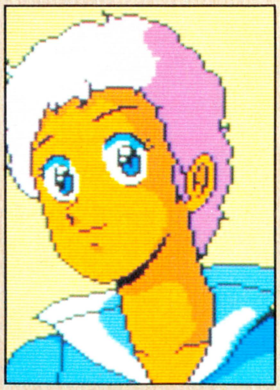
そこでプレゼントだ。もし、このなかで気に入った女の子がいたら、よーし、その絵を切り取っちゃってもいいぞっ！ ちゃんと定期入れかなんかに入れてくれよなっ。そんなわけだ。

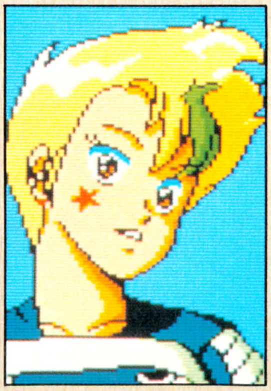










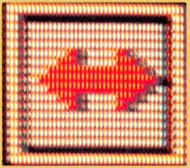




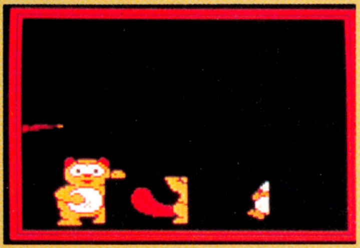
これはビックリ!! ファミコンのジグソーパズルなのだ。『きね子』というタイトルは主人公の女の子の名前というわけじゃない。動く絵を集めたもの、という意味があるのだ。つまりこのゲームは、ジグソーパズルなんだけど、パズルを完成させるためのひとつひとつのピースは常に動いているという、いっぷう変わったモノ。新しいジャンルに挑戦してみたいというキミにおすすめしたいゲームだ。

●アイレム 11月28日発売 3,300円(ディスクカード)

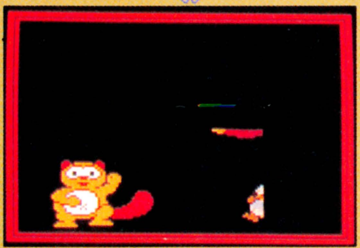
左右反転



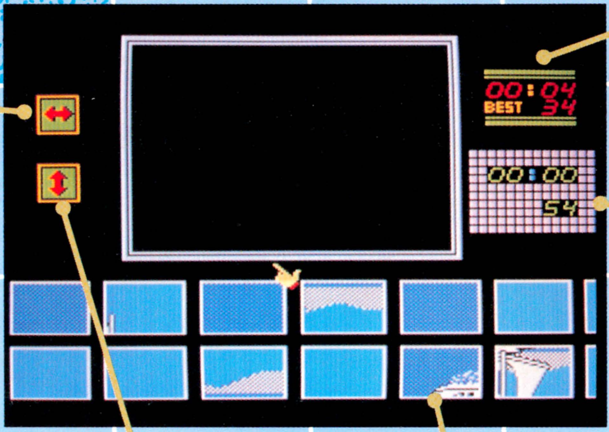
ピースは、完成した絵を一定の数に分割しただけじゃなく、上下左右が逆になっていたりする。直して使おうね。



このタヌキ、見るからにオカシイ。指マークを矢印から変えたいピースに移動させれば左右が反転。



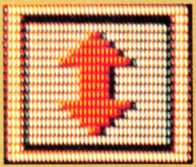
するとホラ、ちゃんと左と右のピースがつながった。これでシッポもはえて、ごきげんの腹つづみ。



ここには、このゲームをやった人のベストタイムが表示される。いい記録を残したいね。

こっちは、このゲームを完成させるのにかかる時間が表示される。あせっちゃうんだよね。

上下反転



こっちの矢印は上下逆のものを、置きかえることができる。左右もそうだけど上下逆のピースは結構出てくるから使う回数が多いぞ。

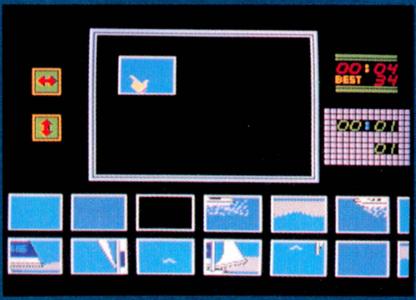


見よ、このギクシャクした形のヨットを。ピースが上下逆にはまっているからなんだよね。



上下を反転させれば、キレイにおさまる。モノによっては上下左右全部逆の場合もあるぞ。

こんなふうにならべてゆくのだ



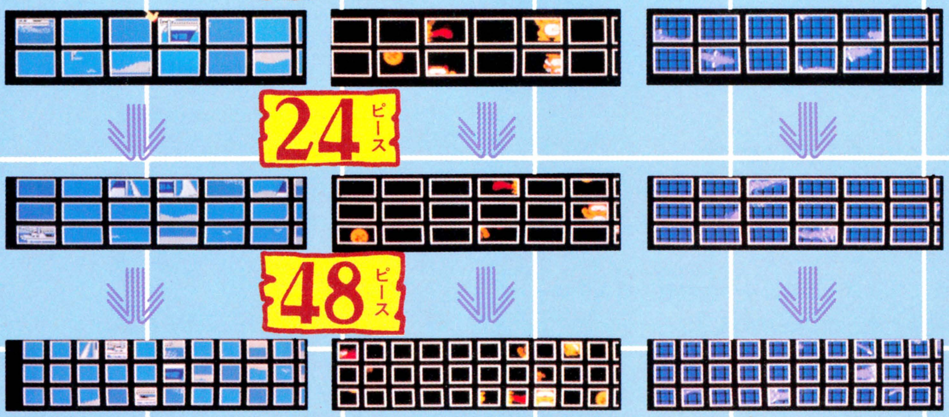
基本をマスターしよう。画面上の、指のマークを使ってピースを動かす。✚ボタンを使って指のマークを上下左右に移動させる。移動させたいピースのところに指マークを置き、Aボタンを押すと、そのピースを移動させることができる。上下左右の反転をする場合は、その場所に指マークを移動させ、Aボタンを押す。すると矢印が点滅するから、その間はピースを何回でも反転することができる。

KINECO,KINECO,KINECO

パズルは3段階の分割でより高度になる!!

本物のジグソーパズルもそうだけど、やり始めると、もっとムズカしくて、複雑なものをやりたくなるよね。そういう人のために、3段階にピースの数が細かくなっていくのだ。

ヨットは…　タヌキは…　サメたちは…



パズルゲームの傾向と対策

ジグソーパズルなんかは、角とか端から作っていけば少しは楽になるでしょ。それとか字が書いてあるピースを先にそろえるなど、いろんな始め方がある。きね子の場合は、バックにめだつ物があるときはそれから。ないときは、どれか1つピースを決めてそれにつなげていく方法が一番いい。とにかく気長に。



画面はこんなふうに動くのだ

ヨットが消えてしまう!!



右はじのタテ1列をうまく組み合わせると、ヨットの出現。帆に風をうけて進んで行く。



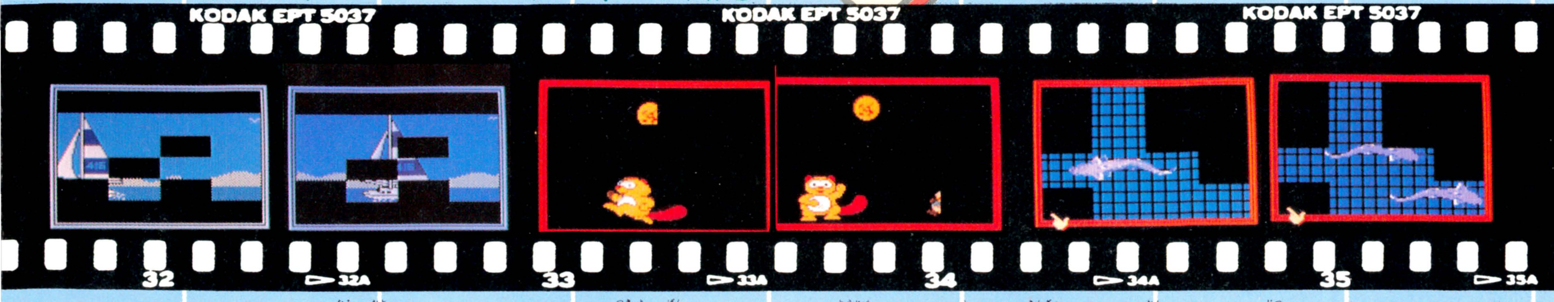
あれーっ!? 進んで行ったら、そのまま消えてしまった!! でもご安心。少したつとまた同じところに出てくるぞ。

KINECO,KINECO,KINEC

ヒントはこれだっ!!

このゲームは、画面の種類が10種類あって、どれもとってもキレイなんだけど、ここでお見せできるのは3種類。参考にしてねっ!!

波の上を走るヨット　タヌキのお月見　サメがウヨウヨ



バックでは、「ザザーン」なんて、波の音もきこえてくる、ヨットのシーン。ヨットの動く方向を考えながら、ピースを並べていくと、やりやすいかもしれないよ。

タヌキが月夜の晩に、ピョンピョンと登場する。この絵を完成させると、腹つづみを打つ親ダヌキのあとをついてくるカワイイ子ダヌキたちの姿も見ることができる。

金魚かな？ と思ったらコレ、実はおそろしいサメなのだ。右から左、左から右へと流れるように泳いでいるぞ。尾ヒレの動きなんかも微妙なので、そこのとこを注意!!



●コナミ　11月21日発売　3,100円

これから年末に向かっての、コナミの勢いはすごい。去年もちょうど今ごろに、年末商戦として『ツインビー』、『グーニーズ』、『グラディウス』の3タイトルの発売を発表したのだけれど、今年はそれを上まわる4タイトルが発表になった。その第1陣をかざるのが、この『もえろツインビー』。『ツインビー』のバージョンアップ版なのだ!!

HOW TO PLAY

横スクロール(ステージ1,3,5,7)



たてスクロール(ステージ2,4,6)



●✚キー＝プレイヤーを8方向に動かす。

●Aボタン＝たてスクロール時は地上物攻撃用の爆弾、横スクロール時は真上にハートマークを出し、鈴を撃つことができる。

●Bボタン＝たてスクロール時は空中物攻撃、横スクロール時は空中物攻撃と地上物攻撃の兼用。

〈前作と変わったところ〉

①パワーアップベルが〝鈴〟になった。これからは、〝鈴〟と呼んでください。

②プレイヤー機が爆発すると、その魂が空に上がっていくが、次の機でこの魂を取ると、持っていたパワーアップを取り戻すことができる。

③横スクロール面が追加された。この面ではAボタンを使って鈴を撃つ。

④味方機2機が合体すれば、ワッカレーザーを発射することができる。

⑤ジョイスティックをつなげば、3人同時プレイができる。

1人～3人まで遊べるゾ！

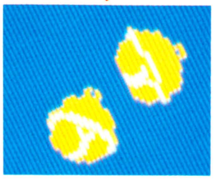


新生ツインビーの一番の売りは、3人同時プレイっ!!　ジョイスティックを接続すれば、3人一緒に遊べちゃうのだ。どうせなら、18人同時プレイの野球もほしかったな……。

雲を撃てばパワーアップだ

前作と同じように、雲を撃つと鈴が出現。この鈴をどんどん撃ちつづけると、6種類に色が変化する(前作では5種類。つまりレーザーが追加された)。基本色は、もちろん黄色だ。





黄色	▶	得点が入るだけ。でも、連続して取れれば、得点がアップするぜ!!
青	(5発め)▶	スピードアップ。15段階まで変わる。お好きなスピードでどうぞ。
白	(10発め)▶	ツイン砲。つうはこれをパスしてレーザーを取っておきたい。
桃色	(15発め)▶	レーザー。新しく備わった武器だ。これを取るとツイン砲は取れない。
白・桃色点滅	(20発め)▶	オプション。つまりは分身攻撃だ。『グラディウス』みたいだね。
白・青点滅	(25発め)▶	バリア。プロは、オプションよりも、こっちの方を好む。

ベルが出るぞ!!

●ツインビー3兄弟の ツインビー出発！

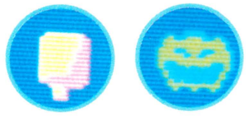


STAGE 1

横スクロール　**ドンブリ島**



敵キャラ＝食べ物軍



その他多数だね。

13号は『もえろツインビー』緊急特集だ!!

パワーアップキャラもあるぞ!!

もちろん、パワーアップキャラだって、たくさんある。今回は"?"も登場したから、なかなかスリリングだぜ！

月



シングル砲、ツイン砲、レーザー、どれを身につけている場合でも、3連射になる。ただし1人プレイのみ有効。

星



月のリッチ版。こっちは5連射だ。これも、1人プレイの時のみ有効。3人プレイでは登場してくれないからね。

ドル袋



つまり、ボーナス点だね。得点がふえるだけなんだけど、でも得点による1UPもあるんだから、大事に取るべし。

?



取るまでわからない。効用は、①画面中の敵が全滅する②画面中の敵がすべて鈴になる③ちょっとの間、無敵になる④はずれ、の4種類。ふーむ、②が新しいパターンだな。

囚われのシナモン博士だ



助けを求めるシナモン博士。悲痛な叫びが君には聞こえるか!?

ボスとの戦いっ!!



これは、ステージ1のボス、ウルトラアーク。すいかのお化けだね。他、ステレオとかタコなんてのも登場するぞ。

放浪の旅はつづいた……

STAGE 2 たてスクロール ラマヤードラ王国



敵キャラ＝海の生き物軍



イカツイ



ユラユラ

ここは全9種類。

STAGE 3 横スクロール オルドラート公国



敵キャラ＝日用品軍



ツリツリ



フラッパー

ボスは水道の蛇口だぞ！

ウインビー出発！



STAGE 4 たてスクロール ウラルフスク国



敵キャラ＝電化製品軍



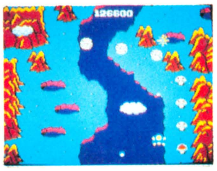
ホンテレ



シュウシュウ

ちょっと多くて全10種類。

STAGE 5 横スクロール ザマビ王国



敵キャラ＝スポーツ用品軍



ガラガラ



ビーボロ

ボスはCDつきステレオだ！

グインビー出発！



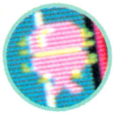
STAGE 6 たてスクロール イプ＝ガンマ帝国



敵キャラ＝昆虫軍



オゾン



クーワクワ

他、みのむし、トンボなど。

STAGE 7 横スクロール 宇宙



宇宙へ！

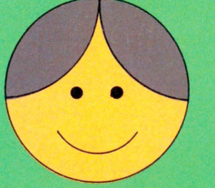
プロ野球ファミリースタジアム

ねーねー、これないしょなんだけどさあ。今度の、"野球"はすっごいらしいよ。代打やリリーフが自由自在で、選手もソックリに特徴づけられてるんだって。ファミ坊が聞いたら大喜び、徹夜でトーナメント組まされたりして……。今年の秋は長くなりそ。

●(株)ナムコ　12月上旬発売　3,900円

またこれで完全徹夜戦かなっ!!

オールナイター

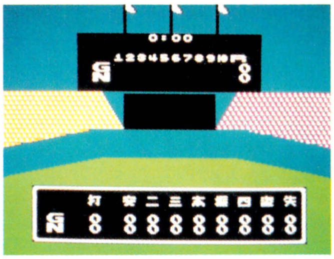


プレイボール



⬆タイトル画面。一人プレイか二人プレイかを選ぶ。"WATCH"を選ぶと監督モード。コンピュータの操作する2球団の対戦を見物でき、適時リリーフ、代打などを出せる。





⬆試合の前後には各チームの打撃、走塁などの成績を示す表がでる。本格的だぜっ！
⬅試合開始前。先発投手を選ぼう。先発型か救援型かを見きわめてから選択すべし！

攻　思いきりよく!!





⬆打者の立つ位置を決め、思いきりよくヒッティングッ!!
➡今年の成績をもとにして、各打者にはそれぞれに特徴がつけられている。臨場感たっぷり。

守　影を追え!!



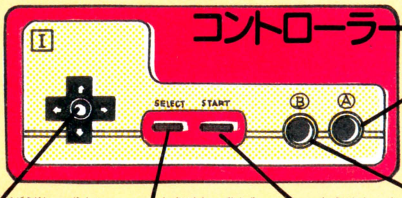
➡守備に入っている野手は、全員コントローラーで操作できるぞ。フライになった打球は影を追って、すばやく落下地点に行け。

走　モーションを盗め!!



⬆けん制球か打者への投球か、すばやく見きわめて盗塁だ。足の早い走者で挑戦。

コントローラー操作の方法



●攻撃側はバッティング、✚ボタンとともに押し走者の走塁。守備側は投球と返球に使う。

●攻撃側は打者の打席内の位置。走者の進行方向。守備側は球種、野手の移動などを操作。

●試合前に1人プレイ、2人プレイ、か、もしくは"WATCH"モードかを選択する。

●試合中に押すとポーズ(一時停止)がかかる。ただし投球モーション中は効かない。

●攻撃側は走者の盗塁。守備側はけんせい球を投げる時に使う。タイミングに注意。

パスワードで



1人プレイの際、コンピュータの操る敵チームを倒すと、最後にパスワードが表示される。次回、さらに強い対戦相手をセレクトする時に必要になるぞ。メモしておこう。

ライバルを選べ!!

こんなことだってできるんだぜっ!!

ファールを追う



⬇ファール球だってアウトにできる。打球の影を見失わないように。

カットプレー



⬅外野からの遠投はカットプレーでホームへ返球。球筋にまわりこめ!!

デッドボール



⬅デッドボールだってあるのだ。内角への変化球を投げる時は、特に注意しないとね。

球威がおちる



⬆得意になって速球やフォークでビュンビュンとばすと、投手はちゃんと(!?)疲れてくるのだ。リアルッ!! 球威ガタオチね。

バント



⬆もちろんバントだってできる。俊足な打者を集めて機動力野球ってのもなかなかいいね。

リリーフ



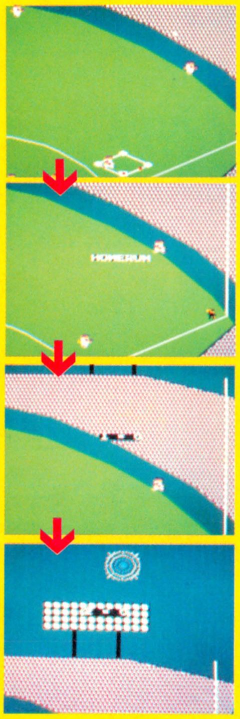
⬆先発投手の球威がおちてきたら危険信号。甘い球を投げ始める。はやめにリリーフで救援。

代打



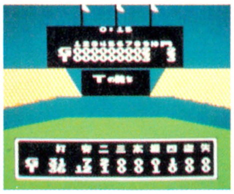
⬆さあ、逆点のチャンス!! ここは当然で打者が投手なら、代打をおくろう。一発逆点だぜ。

やったぜ ホームラン!!



はいったーっ、ホームラン!! こんなショーアップは大歓迎。花火もあがるぞ。

試合終了



⬅試合終了後に表示される成績表。勝った時ならいいんだけどねぇ!



⬆このサービス精神がうれしいんだよね。勝った時は中央の選手がバンザイをしてくれるぞ。キモチイーッ!! でも負けると悲惨。涙、涙、涙だぜ。

ダブルヘッダー

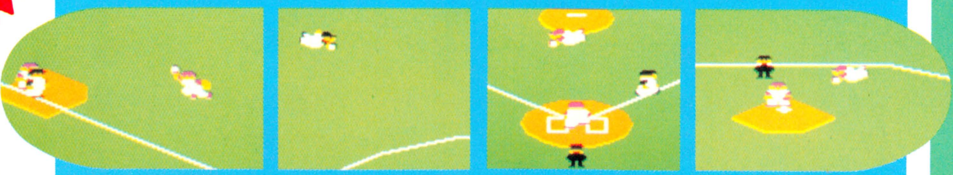


➡ひきつづいて第2試合! この時は前試合で使った先発投手は疲労のため使えない。こまかい。

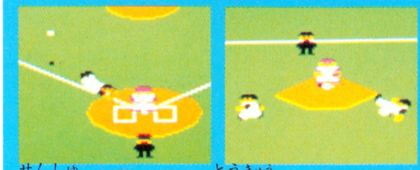
ファミリースタジアム 好プレイ／珍プレイ

ナイスキャッチ

⬇ぎりぎりで打球に追いつき、ダイビングキャッチ!! ほらっ、みてみて、この選手たちの態勢がとってもリアルなんだよな。



ナイスランニング



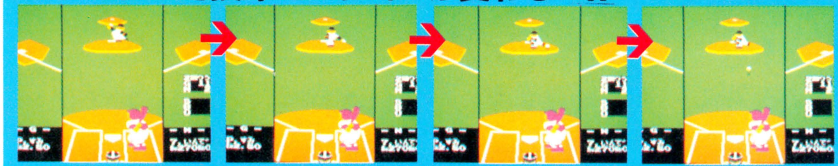
⬅スライディングもなかなか見せてくれるんだよね。

おつかれさま



➡ほんでもってアウトになった時はこのポーズだぜ。

選手によって投球モーションが変わるっ!!



そして圧巻が投球モーション。オーバースロー、アンダースロー、サイドスローと、投手によってモーションが微妙にかわるんだよね。野球ファンならコレをながめるだけでモトがとれる。芸のこまかさね。

芸がこまかいっ!!



お・ま・た・せ

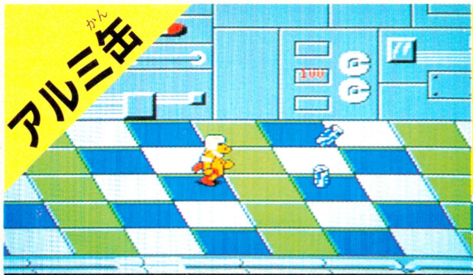
♬タラッタ、タッタ、タララ……♬
むーん、このどことなくさみしげで、それでいてなぜかノリのいいリズミカルなサウンドがなつかしいぜー!!
全国のゲームセンター少年少女諸君ほんっとにお待たせいたしました。
あの『メトロクロス』がやっと、ファミコンになって帰ってきたぜーっ!!

●(株)ナムコ　12月中旬発売　3,900円

「メトロクロス」だーっ!!

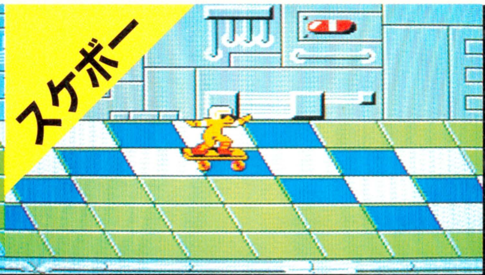
ストーリー

舞台は人影すら見えない未来の無人の町メトロ。今日も今日とて通称"傷だらけのランナー"が、ひっそりとした地下道で、ひとりもくもくと障害レースに取りくんでいた。通路には、スリップゾーンやハードルから、クラッカー、地雷にいたるまでさまざまな障害物が仕掛けてある。これらをクリアーして時間内にゴールまでたどりつかないと、ランナーは感電してしまうのだ。はたして無事にレースを乗り切れる!?



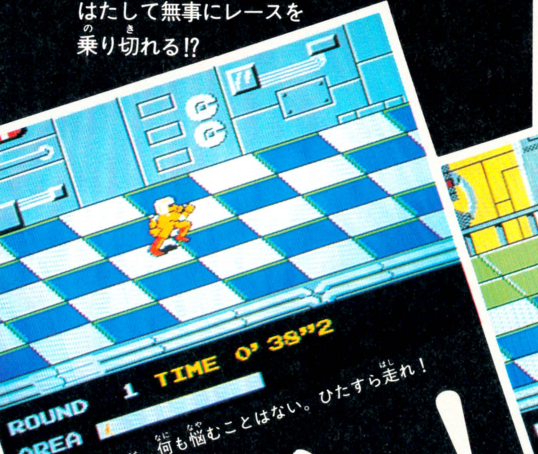
けっとばして得点だっ!!

⬆けっとばすとボーナス点。連続してけるとさらにボーナスが倍になるぞ。踏みつぶした場合はしばらく時間が停止する。どっちを選ぶかは、キミしだいだかんね〜っ!



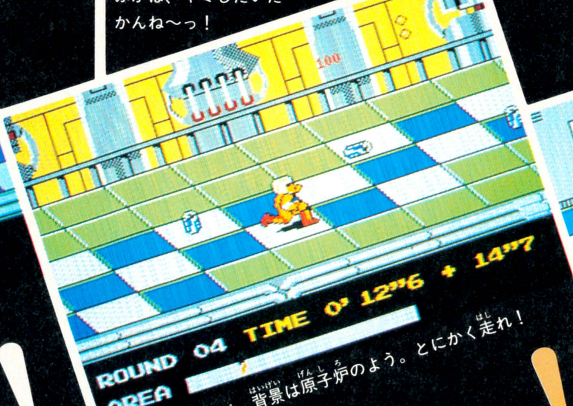
乗ってスピードアップ!!

⬆スリップゾーンもへいちゃら。スイスイと前に進めるぜ。でもそのぶんコントロールは難しくなるのだ。1回でも障害物にけつまずくと、スケボーは消えてしまうぞ。



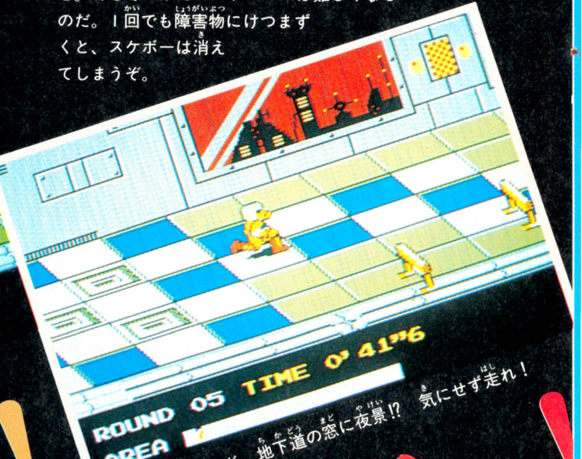
⬆第1ラウンド。何も悩むことはない。ひたすら走れ!

走れっ!



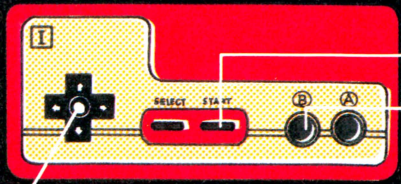
⬆第4ラウンド。背景は原子炉のよう。とにかく走れ!

走れっ!



⬆第5ラウンド。地下道の窓に夜景!?　気にせず走れ!

走れっ!



コントローラー操作の方法

●ゲームをスタートさせるのに使う。ゲーム中に押すとポーズ(一時停止)機能が働き、ゲームをそのまま中断できる。

●ゲーム中、走っている自分のキャラクターをジャンプさせるのに使う。障害物をうまくジャンプでよけよう。

●自分のキャラクターを操作する。上下方向でキャラクターの走る位置を変え、左右方向で走る速度を調整する。

※この「メトロクロス」では、原則としてセレクトボタンは使用しません。

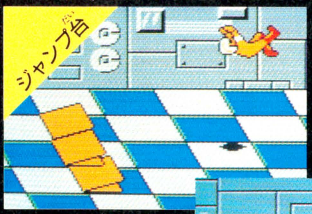
行く手をさえぎる障害物たちっ!!



⬅⬇前から大きなアルミ缶が転がってくる。うまくジャンプしないと、ほらっ、この通り、ぺっちゃんこ。ま、基礎的な障害物だね。



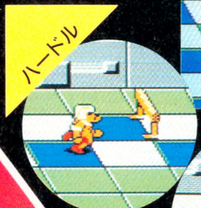




⬅文字通り、上に乗ったものをジャンプさせる踏み切り台。へたに使うとジャンプ後の減速分だけタイムロスしてしまう。



⬇これまた、ありがちな障害なのだが……。

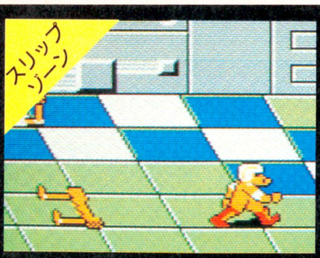




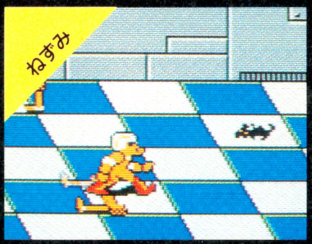
あっと!

⬅なめてかかると、こんなんなっちゃうぞ。油断大敵。

早くしないと感電しちゃう~~~!!



⬆みどり色の床。つるつるしていてなかなか前進しない。なるべく入らないように。スケボーがあれば安心だね。



⬆ねずみにつかまると走る速度が落ちてしまうぞ。もしつかまったら、✚ボタンをこまめに動かしてふりきろう。



⬆落とし穴に落ちるとしばらくタイムロス。クラッカーは上を通過しようとする者をはじきとばしてしまう。注意。

ゴールインッ!!



とにかくなんとかゴールイン。プレイヤーも疲れただろうけど、走ったキャラは本当にご苦労さま!



ごくろうさま……

オールカラー特別出張版

帰ってきたフロムナムコ

ナムコグッズ大プレゼント

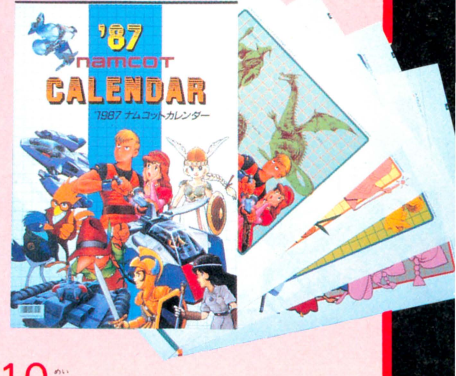
この冬たてつづけに3本も新作を発表するナムコ。「さっすがナムコさん、元気があってよろしーですな!」と持ち上げたからかどうかはわかんないけど、読者のためにオリジナルのファミコングッズをプレゼントしてくれることになったのだ。んなわけで突如出張版〝フロムナムコ″だぜ。ほしい商品名をはがきに書いて送ってね。ちなみに両商品とも11月中間には店頭に並ぶとか。惜しくもはずれちゃった人はヨロシクね。

●わぁーすごいっ!! ナムコット特製下じき



5枚セットを20名さまに

●こりゃまいったね!! のナムコット特製カレンダー



1セット10名さまに

●あて先
ファミ通編集部
『ナムコグッズプレゼント』係

はっきりいってコレクターズアイテムだぜっ!!

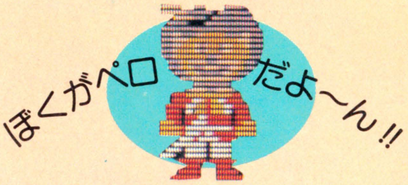


●(株)東映動画　11月21日発売　4,900円

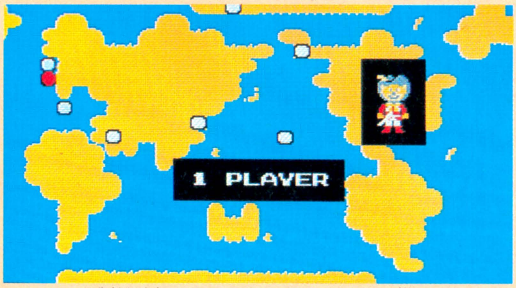
今回紹介するこのソフトは、実は同名のアニメ映画のゲーム版なのだ。波瀾万丈のストーリーをかなり忠実に追ったものだから、スリル満点。キャラクターもかわいいし、楽しいゲームだよ。でも、その割には、敵キャラの攻撃がちょっとキビシイ。これを見て、どんな敵がいるのか、しっかり覚えてね。

ストーリー

それはまだ、世界一周に150日もかかる時代のこと。ペロはグルーモン伯爵に「ぼくなら80日で世界一周できる」と言ってしまう。ペロが勝てば、伯爵の財産はペロのもの、負ければペロは彼の召使いだ。全てが伯爵の罠とも知らず、ペロは出発する。敵の妨害をくぐりぬけ、ペロは80日目の正午までにビッグベンの鐘をならすことができるのだろうか。



これが世界一周の地図だ



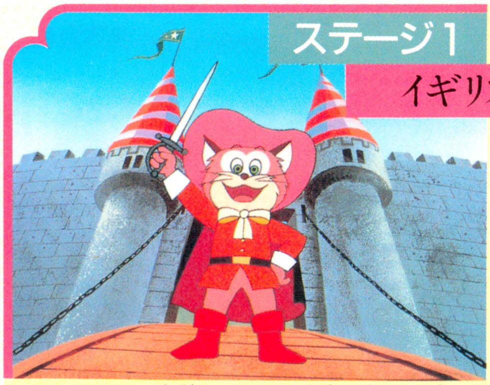
これで世界一周!? なんて言わないでくれよ。昔はこんなものだったんだ。左の赤いところがイギリスだね。

長ぐつ取ってパワーアップ

うれしや1UP。数が少いから忘れずに。	1,000点	日数が5日伸びるぞ。取らないと苦しいね。	1,000点
Aボタンのパワーアップだ。これは便利。	1,000点	日数が10日も減っちゃうぞ。取るな！	5,000点
Bボタンのパワーアップ。攻撃用だね。	1,000点	敵に触れても一定時間内は平気だよ。	1,000点
これは取っちゃいけない。パワーダウン。	5,000点	画面上の敵が全滅。一定時間有効。	1,000点
5Pでスタートの体力を1Pずつ回復。	1,000点	A・B両ボタンのパワーアップ。強力。	1,000点

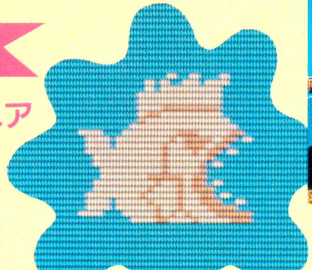
Aボタン　ジャンプ、上昇、浮上など。　Bボタン　短剣、爆弾などによる攻撃。

ステージ1 イギリス



スタート地点はイギリス市街。早くも敵の殺し屋どもがつけねらってくるぞ。市街をぬけると、次の戦いは橋の上。次々と襲いかかってくるピラニアどもをかわしつつ先を急ぐのだ。なめてかかってると先へ進めないぞ。

ピラニア



⬇タイミングをおぼえよう。深追いは禁物。



⬅ピラニアの飛びかう橋の上。足下にも注意。突然穴があくんだ。



➡エイッ！　とジャンプ一番。パワーアップしてると簡単だよ。

⬇前半ステージのラストにひかえるグレート。火をよけつつ連射だ！

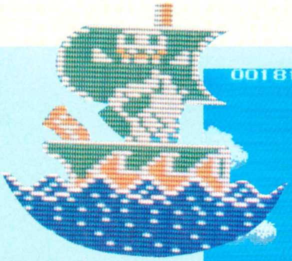


グレート様の登場だ

ステージ2
大西洋



猫族の船



➡にっくき殺し屋はどこにでもやってくるぞ。



⬆敵の船との一騎打ち！ でも、そんなに強くないからご安心を。

つぎなるステージは大西洋。ペロは船にのって戦う。敵はどんどこやってくるし、嵐はくるわ、波は高いわで、もう大変な面だ。多少のダメージは覚悟していかなきゃね。とはいっても生命力は5。つまらないミスは×よ。

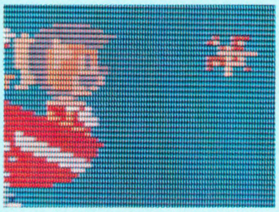


⬆これがペロの船だ。ジャンプもできる。

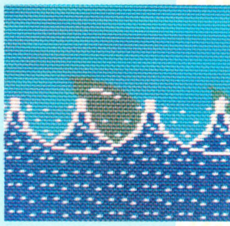


⬆大波をのりこえる。頭上からは稲妻が……大変だけどがんばれ！

大海原をペロは行く！

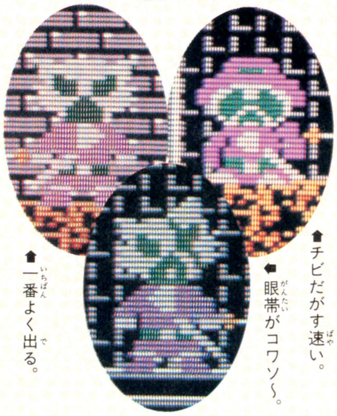


⬆リトルバット。小さいけど、いやな奴だぞ。



⬆サメ。背びれだけ見せてすーっとよってくる。要注意。

おれたちゃ殺し屋三匹組



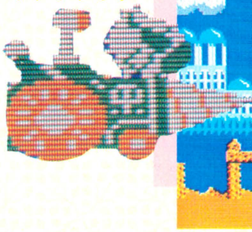
⬆一番よく出る。

⬆チビだがすばやい。

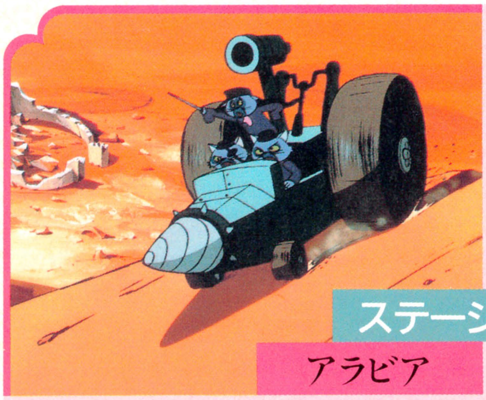
⬆眼帯がコワソ〜。

グルーモン伯爵にやとわれた猫族の殺し屋3匹。文字どおり、地の果てまでもペロを追ってくる。本当にしつっこいやつだ。ペロが船にのればこいつらも船に、気球にのれば飛行機ですべてのステージに出てくる。やっつけろ！

殺し屋バギー

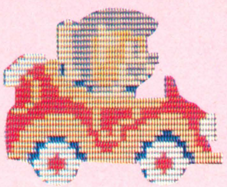


➡強そうだな〜。数発当てなきゃ倒せないよ。



ステージ3
アラビア

ステージ3はアラビアの荒地。今度は車にのってつっぱしるぞ。しつこくていやらしい、リトルバットやブラックバットにさえ注意すればそんなに大変な面じゃない。スリリングなドライブだ。



⬆ペロの愛車。これもジャンプできるよ。



⬆ブラックバットは集団でやってくる。全部倒す必要はないからね。

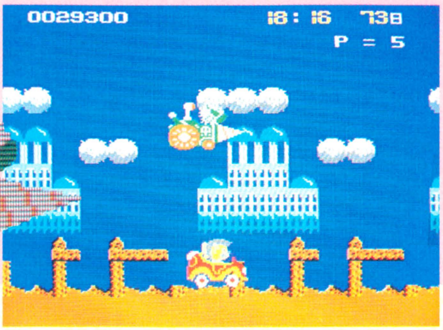
ブラックバット



⬆おりてくる前に、ジャンプして倒せ！



⬅高速道路の廃墟みたいな所。敵の殺し屋はバギーをおりてくる。



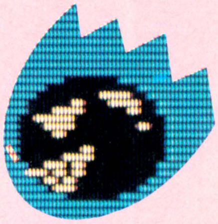
⬅殺し屋のバギーもご覧の通りジャンプする。気をつけて、ペロ。

まだまだ旅は長い これからが本番だ



ステージ4
ホンコン

やっとゲームも中盤戦。こんどは東洋的な背景の中をペロがかけぬけるぞ。だいたいのパターンは最初のステージ1と、ほとんど同じだから気楽にいこう。ただし、水にだけは落ちるなよ。新手のキャラも登場するからね。



バウンドボール

➡ボヨヨ〜ンとはねてくるぞ。

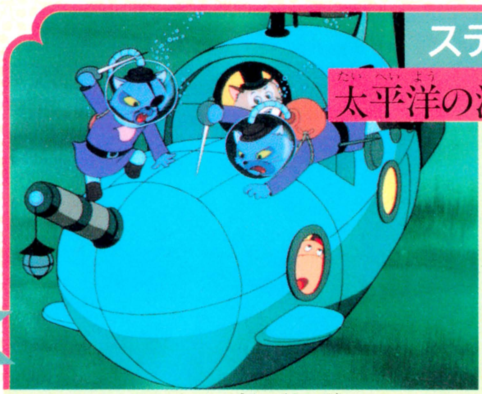


➡バウンドボールがやってきた。たいしたやつじゃないからね。



⬅オーソドックスな展開。おなじみの殺し屋がやってきたぞ。

香港のペロ



ステージ5
太平洋の海底

なんとステージ5は海の底。敵がウヨウヨしているばかりか、巨大な岩が行く手をはばむ。その上、操作が難しい（マリオの海の面を思い出してね）。このゲームの中で1、2を争う難しい面だ。指が疲れても根性で進め！

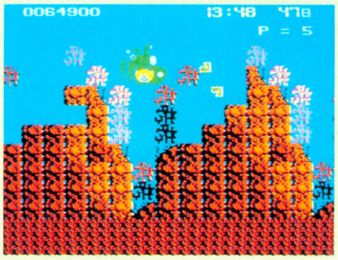


キクラゲ

⬅ゆっくりととり囲むようによってくる。

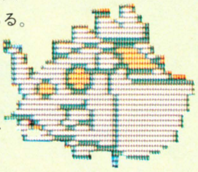


⬆キクラゲがきたぞ！　幸い、じゃまな岩がない。早くやっつけろ。



⬆じゃまな岩は魚雷で破壊しろ！　中から長ぐつが出ることもある。

静かな深海 激しい戦い！

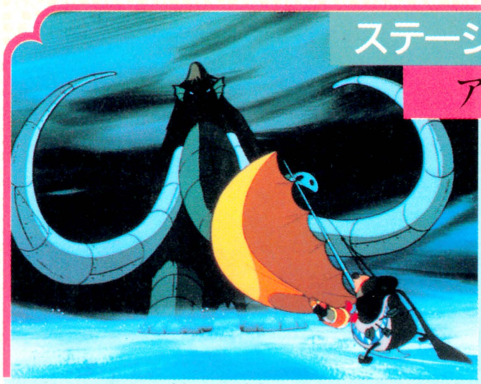


敵の潜水艦

➡こいつはなかなか倒せない。かわせ！



⬆潜水艦がきたけど、岩をくずすことに専念するのだ！

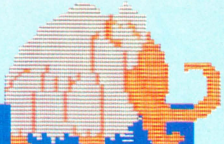


ステージ6
アラスカ

アラスカは寒くて広大な地だ。ペロは氷上ヨットで大平原をとばす。大ものの敵がたくさんでてきてけっこうつらい面だけど、もう終わりも近づいてきたからがんばろう。残り日数はだいじょうぶかな。たりないようなら、さあ急げ。



マンモス



➡こいつには5発たまをうて。



⬆マンモスとバウンドボールの複合攻撃だ！　もたつくとキケンだぞ。

⬅ペロの氷上ヨット。これもなぜかジャンプ。

マンモスだ！ 負けるなペロ



⬆ビッグバードがとぐろ虫を落として行く。キタネー攻撃だなあ。

ビッグバード



➡こいつを倒そうなんて考えるな。

ステージ7
北極上空



北極は、上空を気球で通過する。寒そーだなあ、ブルブル。気球の操作は、基本的に潜水艦と同じでAボタンバシバシだ。殺し屋も相変わらずで、飛行機まで持ち出して追ってくる。ここさえ終わればなつかしのイギリス。がんばれ！

⬆優雅な空の旅、とはいかないけれど……。





⬆うわあっ！　ビッグバードに気球をつつかれるっ。逃げろ！



⬅敵の飛行機だ！撃ってくるたまに当たらないようにね。

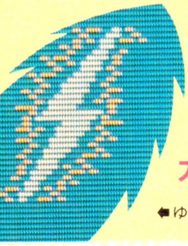


➡雲行きがあやしいぞ、と思っていたらカミナリが落ちてきた。



敵の飛行機

⬅殺し屋の飛行機。かなり速いたまを撃つ。



カミナリ

⬅ゆっくりと落ちてくるからあせらずに。

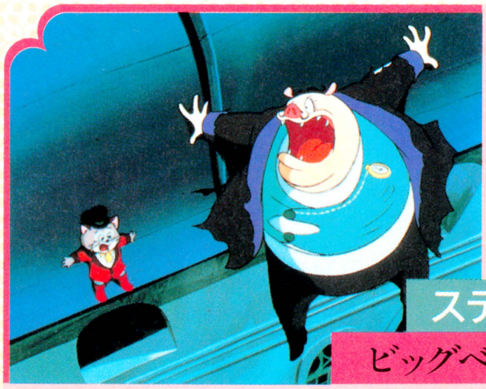
君はここまでこられる？
敵はなかなか手強いぞ



長靴をはいた猫

ビッグベンの鐘がなる
そのとき君が勝利者だ

ステージ8
ビッグベン





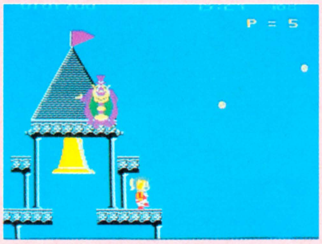
⬅ここまでくればあと少しだ。早く博士をやっつけちゃおう！



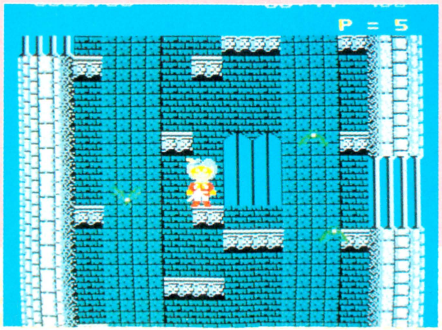
ガリガリ博士

⬅たいして強いやつじゃないけど、まあ大物。

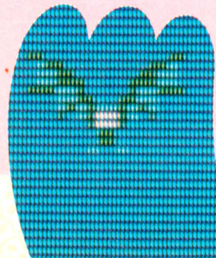
ようやくひとまわりし終わってイギリスにたどりついても、安心はできない。まだビッグベンにのぼって鐘をならす、という大仕事が残っているのだ。敵はしつこく追ってくるし、てっぺんには伯爵本人が待ちうけているぞ。



⬅これがビッグベンのてっぺんだ。もう一歩で鐘をならせるぞ。



⬅こんなところにブラックバット。無視して登っちゃえ！



ブラックバット

⬅こいつもなかなかしつこいやつだねぇ。

悪の親玉 グルーモン伯爵



東芝EMIの任天堂ファミリーコンピュータ™用カセット

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

1メガロムカセットで 12/5 発売予定

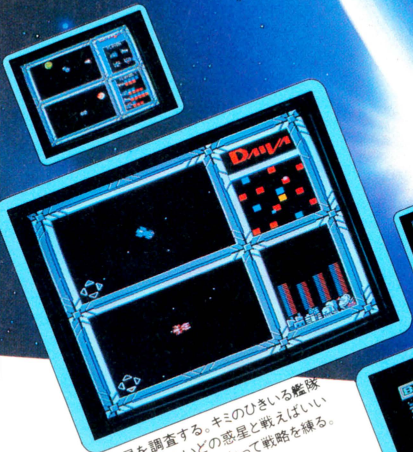
アクティブシミュレーションウォー

DAIVA ディーヴァ

FS-2004G(TFS-DV)
希望小売価格¥5,500
©1986 T&E SOFT

ストーリー6:ナーサティア(ぎょく)の玉座(さ)

はっきり言って、次元(じげん)がちがう。



惑星を調査する。キミのひきいる艦隊は、いったいどの惑星と戦えばいいのか…アタマをつかって戦略を練る。(2人プレイの戦略シーン)



陣形を決める。敵の艦隊はなかなか手ごわい。勝つも負けるもキミの作戦しだいなのダ。(2人プレイの艦隊戦シーン)



惑星の地表図を見て、戦術を決定。補給船を、援護ミサイルを、そしてオートマチックミサイルを配置せよ。



いよいよ惑星戦だ。はげしくおそいかかる敵の攻撃をかわし、惑星を攻略してくれ。ドライビング・アーマーが画面いっぱいに活躍する。(2人プレイのアクション・シーン)

かつてこんなすごいソフトがあっただろうか!?

●宇宙空間にうかぶ敵惑星。どこから攻めるか、どうやって戦うか!?キミは主人公マータリ・シュバン。敵艦隊をたおして、惑星を攻略せよ。敵の弱点は…、補給船は…、そして援護ミサイルはどうする。すべてはキミの判断力にかかっている。

●作戦を立てる、戦略をねる、戦闘にうつる。2人で考え、2人でたたかう。そうすれば強い敵に勝てる可能性も高い。2人の頭をフル回転させよう。もちろんひとりプレイもOKだョ。

●世界初!完全データ互換でパソコン仲間とコミュニケートできるのダ。キミがファミコンで得た戦力をパソコンにインプットすれば、そこには新しい世界が広がる。パスワードを使えば、途中からコンティニューすることもできる。

●ゲームをするうちにディーヴァとは何か、そのナゾがとけてくる。ディーヴァはアドベンチャー、ロールプレイング、シューティング、シミュレーションなどすべてのジャンルをこえた、まったく新しいゲームだ。

★ファミコンとパソコンがコミュニケートし始めた。ファミコンで得たウォー・データを他の機種にインプットすると、そこにはもうひとつの新しい宇宙空間が出現する。そして7つのストーリーは、コミュニケートを始める。

ストーリー1:ヴリトラの炎—主人公:ルシャナ・パティー—PC-8801mkIISR
ストーリー2:ドゥルガーの記憶—主人公:ア・ミターバ—FM-77AV
ストーリー3:ニルヴァーナの試練—主人公:アモーガ・シッディ—X1
ストーリー4:アスラの血流—主人公:ラトナ・サンバ—MSX
ストーリー5:ソーマの杯—主人公:アクシュー・ビア—MSX2
ストーリー6:ナーサティアの玉座—主人公:マータリ・シュバン—ファミリーコンピュータ
ストーリー7:カリ・ユガの光輝—主人公:クリシュナ・シャーク—???

※ストーリー6(ファミコン用)以外はT&Eソフトより発売されます。MSXは株式会社アスキーの商標です。

★★トエミランドから豪華W(タブル)プレゼント★★

1 なんと1万名にディーヴァ・ライセンス・カードをプレゼント

敵の本星ナーサティア双惑星の攻略に成功すると、エピローグとともに主人公が登場する。その画面を写真にとって、トエミランドに送ろう。先着1万名にかっこいいオリジナル・メンバーズ・カード「ディーヴァ・ライセンス・カード」を発行。キミの"ディーヴァ熱中度"が色でわかる、ファミコン少年待望のカードだ。チャンスはみんなにあるゾ!!

2 さらに特別限定ディーヴァ・オリジナル・カセットテープを

応募者のなかから、さらに抽選で500名、ディーヴァのかっこいいテーマソング(コンピュータ・ミュージック)が入った、オリジナル・カセットをプレゼント。

期間:12/5~1/20 **発表**:商品の発送をもって代えさせていただきます。**送り先**:住所・氏名・年齢・電話番号をハッキリ書いて送ってネ。〒107 東京都港区赤坂2-2-17 東芝EMI㈱第II営業本部「ディーヴァ」係

●ダイヤルは正確に

期間/11月6日▶1月5日
ディーヴァ・テレホン
東京03-587-7000
大阪06-374-6491

東芝EMIのファミコンソフト

TOEMILAND

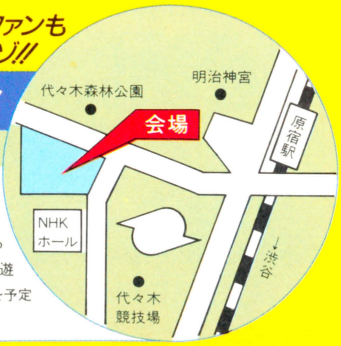
ファミコンファンも、パソコンファンもぜったい見のがせないゾ!!

ディーヴァ完成発表会

アタック'87イン代々木

11/23(日)・24(振休)AM10:00~PM4:00 代々木公園マイタウンフェスティバル野外ステージでディーヴァの世界を体験しよう。

★内容●発売直前、だれよりも先にディーヴァを体験できる●ゲーム開発者によるデモンストレーションがある●ブラザーのハイテク・イベントカー"Nander-21"で遊べる●たのしさいっぱいコンピュータ・ミュージック・サウンド・アトラクションを予定



■お問い合せは:東芝EMI株式会社・本社03(587)9145/東京支店03(843)5081/関東支店03(843)3751
横浜支店045(314)1941/大阪支店06(376)4131/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251
仙台支店022(227)8211/広島支店082(264)0245/札幌支店011(241)3713

ご注意 違法性がきわめて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。


11月21日発売予定
億万長者か、召使いか。
ペロの運命を賭けた大冒険!!
すてえじ1
〈イギリス〉
いざ出発。ネコ族の殺し屋たちに気をつけて！
すてえじ2
〈地中海〉
荒れくるう海、とどろく雷。危険がいっぱい。
すてえじ3
〈アラビア〉
砂漠にひそむ敵の影。さあ、クルマを飛ばせ！
すてえじ4
〈香港〉
次々におそうバウンドボール。最大のピンチだ！
すてえじ5
〈太平洋〉
進路を阻むサンゴ礁、どうくずすか。君の腕しだい。
すてえじ6
〈アラスカ〉
そりに乗って大氷原の旅。思わぬ落し穴が…。
すてえじ7
〈北極上空〉
気球で北極をひとっ飛び。おっ、あの飛行機は!?
すてえじ8
〈ビッグベン〉
遂にゴールの城だ。宿敵グルーモン伯爵。
長靴をはいた猫「ペロ」と一緒に、世界一周の旅に出よう。タイムリミットは80日間。それまでにゴールインすれば、億万長者「グルーモン伯爵」の財産はすべてペロ（君）のもの。ダメなら、一生召使い。地中海、アラビア、北極……いろんな乗り物を使って進め、進め。行く手をはばむガリガリ博士や3匹の殺し屋、おそいかかる大自然からどう逃れるか。残り時間は、もうあとわずか。
さあ急げ、ゴールの城へ！
長靴をはいた猫
世界一周80日大冒険
ファミリーコンピュータ™
©東映動画
違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
TDF-NN 希望小売価格 4,900円
Toei Animation Co., Ltd.
東映動画株式会社・映像事業部
〒160 東京都新宿区新宿5-17-11 白鳳ビル9F
TEL03(200)8587(代)（問い合せ時間 月曜～金曜17:00～18:00）


チョット友達に
差をつけたいね
ー電子工作ー
遂に誕生！
始めた時から
ドキドキしちゃう電子工作！
どのメカ達も、完全材料付き
さらに、テキストによる指導で電気や
ハンダゴテの事を、まったく知らない
君だって、カンタンに作れちゃうんだ
次の世代はハードが勝負
君達もICを使った自分だけの
コンピュ・ロボットを作ろうよ
IC(集積回路)や光センサと言っても、チンプンカンプンの人が、まだまだ多いはずだよね。だけど、そんなのは当り前の事！誰だって最初は何も知らないんだ。
でも、この講座なら初歩の初歩から、ていねいに教えてくれる。あとは、君のアイディアしだいで、どんなメカだって作れるはず、まさに友達に差をつけるチャンスだね。ともかく、今なら電子工作の案内書が無料でもらえるからそれを手にしてジックリ考えてみようよ!!
面白く・誰でも・すぐ作れる！
通信講座 電子工作
日本ホビー協会 〒166 東京都杉並区高円寺南1・33・3 TEL.03(318)0111
ワアオ!! 今なら
無料で案内書が
もらえるんだ！
40
〒166
東京都杉並区
高円寺南1・33・3
日本ホビー協会
電子工作691L係
「電子工作の案内書送れ」
住所・氏名
年令・電話番号
●今すぐ、左記のようにハガキを書いてポストに入れてください!!

パズル&アクションゲーム

涙の倉庫番スペシャル

ASC-001

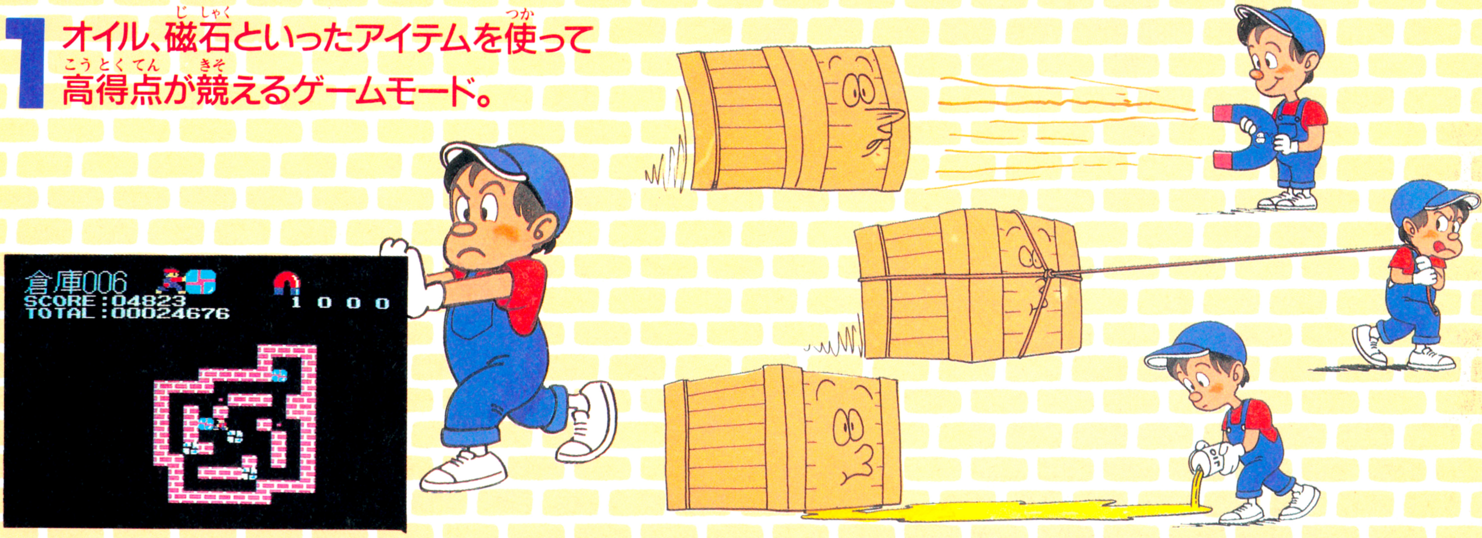
あなたは大きな倉庫会社でアルバイトをすることになりました。仕事は倉庫の荷物をかたづけることです。あなたは簡単、簡単。と早速始めましたが、なかなかうまく行きません。その荷物というのが大きくて、ひとつずつしか動かない上、押すだけしかできなかったのです。さて、あなたは150もある倉庫を無事かたづけることができるでしょうか？ もし3ヶ月でできたら、あなたは天才です。

ディスクシステム用　標準小売価格2,980円

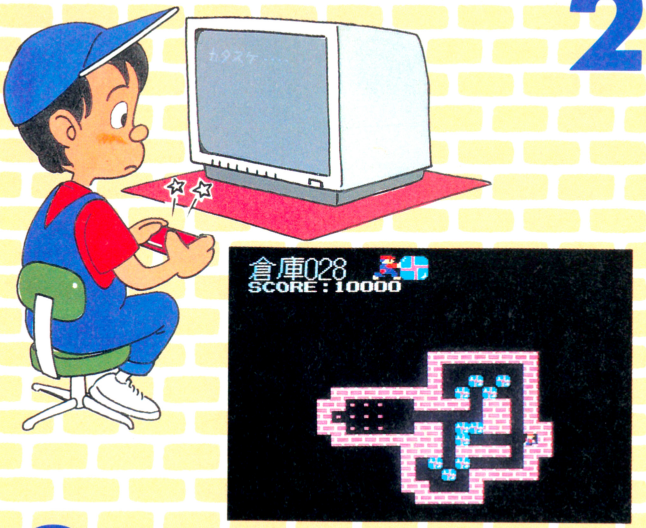
解説本付　ディスクライターでの販売も開始しました。

3倍楽しめる3つのモード付き

1 オイル、磁石といったアイテムを使って高得点が競えるゲームモード。



2 きみのオリジナル画面がつくれるエディットモード。





3 じっくり考えて解いてもらうパズルモード。

ASCII SOFTWARE

パソコンゲームソフトで爆発人気
あのキャッスルがファミリーコンピュータで遊べる!!

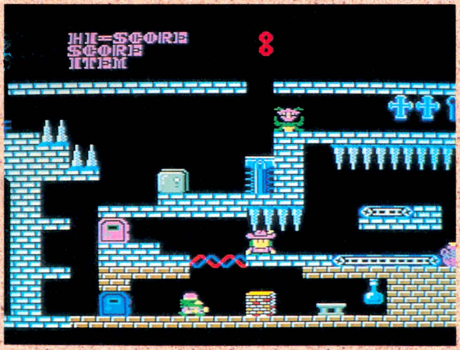
アクション&パズルゲーム

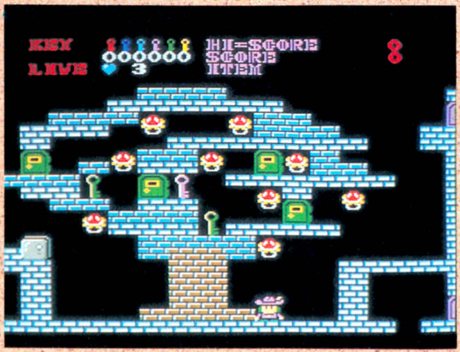
キャッスルエクセレント Castle EXCELLENT

ゲームカセット　標準小売価格4,900円　HSP-05

お待たせしました
いよいよ登場です
11月下旬発売予定

グロッケン城に住む魔王メフィストは王女マルガリータをつれさり、
自分の城の100ある部屋の一つに閉じ込めてしまった。
このことを知った王子ラファエルは王女を助けるためにグロッケン城に単身のり込んだ。
城の中の100の部屋は迷路のようになり、ドアは鍵がなくては開かない。
その上恐ろしい仕掛けや家来達が待ち受けている。
さあ、敵をうまくかわしながらマルガリータ王女を助け出してください。

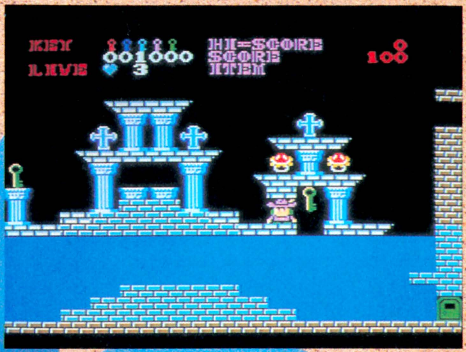


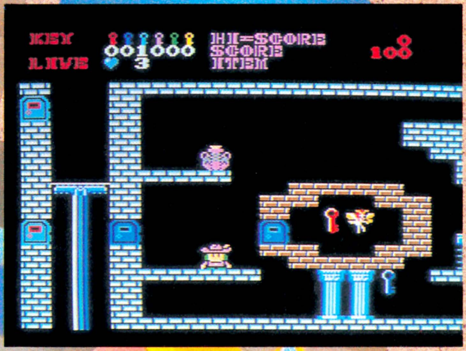




※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。







アスキーのファミコン最新ソフト情報電話は03-250-5600にかわりました。

今までの電話番号はなくなりましたのでご注意ください。なお、商品の解説本内の質問、問い合せの電話番号もこの番号にかわります。

※電話はたいへん込み合ってつながりにくくなっております。この番号以外は使用できません。番号はよく確認して、絶対にまちがえないようにお願いします。

ASCII SOFTWARE

プレイを究めたファミコン用ジョイスティック

アスキースティックII

デザインした画面をセーブできる

カセットインターフェイス

自分でデザインした画面のデータをセーブする機能があるゲームでは、この端子をカセットに接続することで音楽用テープにデータを保存することができます。

目でも納得の

モニターランプ

トリガー及びスティックの位置に対応してLEDが点灯し、自分の押しているボタンやスティックの入っている方向が、ひとめでわかります。連射のようすもLEDの点滅でチェックできます。

連射のしかたはお好みしだい

連射ボタン

連射にしたいボタンを押しながらこのスイッチを押せばそのボタンを連射にできます。ABボタン両方の連射も可能です。スタートボタンも連射設定可能で、この場合ボタンを押している間は断続的にポーズがかかり、スローモーションと同様な効果をだせます。

1台で2台分の働き

プレイヤー切り換スイッチ

このスイッチを切り換えることによりジョイスティックを2台揃えなくても、2人で交互に使用することができます。但し2人同時にプレイするゲームの場合は、ひとりしか使用できません。



向うところ敵なし

4−8方向切換スイッチ

まっすぐ移動したつもりが、レバーが斜めに入ってミスをした。こんなときは、このスイッチを4方向側にすると、電気的にスティックが斜めに入らないようにします。もちろん8方向もOKです。

こうひょうはつばいちゅう
好評発売中
標準小売価格
9,900円

連射速度も自由自在

連射スピード調整つまみ

最適の連射スピードは、ゲームごとに異なります。大部分のゲームは毎秒20発から30発です。この調整つまみでは毎秒8発から35発の間で連続調整ができるので、すべてのゲームで最適な連射スピードの設定が可能になりました。

一新されたイメージと操作性

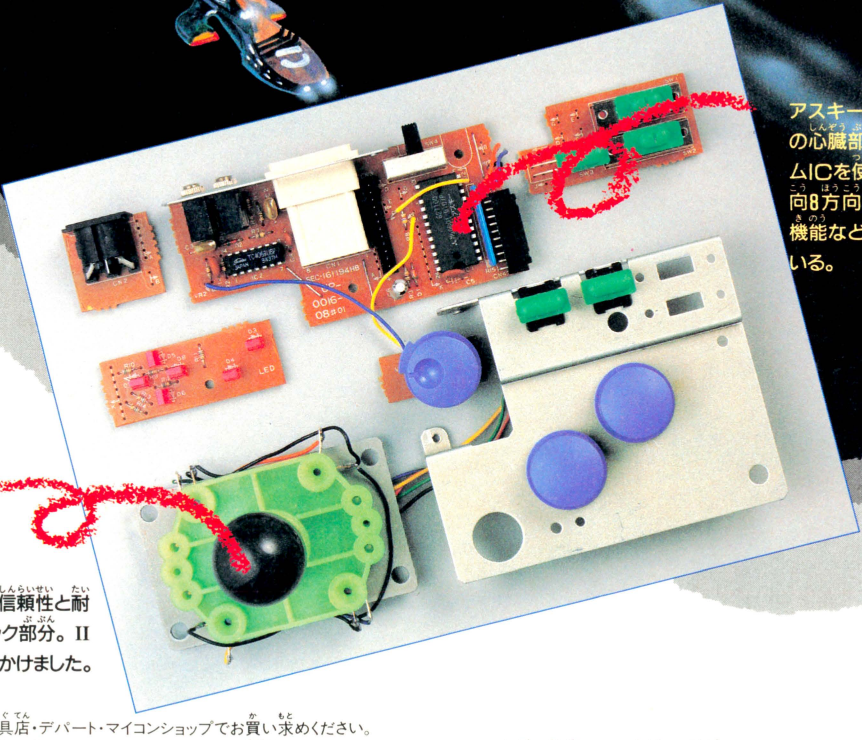
人間工学に基づいたデザイン

スティック、ボタンの配置、手を置くためのスペースなど、人間工学上最も使いやすい形にボディーを成形しました。デザインもおしゃれに、ちょっとハイグレードなイメージをもたせました。



ターボ登場

その内部はこんなにすごいゾ



アスキースティックIIターボの心臓部。オリジナルカスタムICを使い、連射機能、4方向8方向の電気的切り換え機能などをコントロールしている。

アスキースティックで高い信頼性と耐久性は実証済みのスティック部分。IIターボではさらにみがきをかけました。

カートリッジとディスクカードがキミの手にっ!!

PRESENT

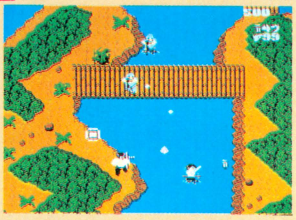
ファミコン通信 読者プレゼント

人気絶好調の読者プレゼント。今回も内容充実のラインナップなのだ。本誌をよーく読んで、僕が欲しいのはこれだっ!! と決めたらさっそく応募はがきを出そうね。たくさんの応募、待ってるよーん。

1 10名

怒 IKARI

ケイ・アミューズメントリース　予価4,900円



2人同時プレイができる戦闘モノだ。戦車やヘリコプターも使って、敵地へ乗り込み、ナゾの敵の正体をあばくのだっ!!

2 10名

プロレス

任天堂　定価2,500円（ディスクカード）



ブレンバスターやエンズイ斬りでカッコ良くキメたい、手に汗にぎる真剣勝負。しかし、チャンピオンへの道は遠いぞ。

3 10名

ガルフォース

ハル研究所　定価2,980円（ディスクカード）

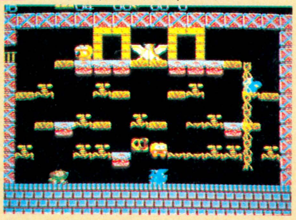


今までのゲームでは考えられないほどの多段階パワーアップをするシューティングゲーム。手ごたえバッチリなのだっ!!

4 10名

バルバルークの伝説より
アィギーナの予言

ビック東海　予価5,300円

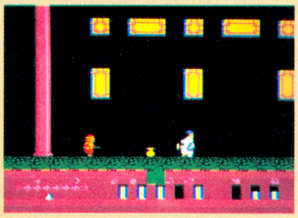


主人公ジェイソンは、チェーンソーも、オノも持たずに戦う勇気ある若者。古代から伝わるオーラパワーを手に入れろ！

5 10名

元祖！ 西遊記
スーパーモンキー大冒険

バップ　予価4,900円

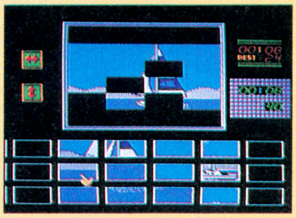


中国四千年の歴史が生み出した、我らがヒーロー孫悟空。三蔵法師を天竺へ連れていくため、邪魔者相手に大あばれだっ。

6 10名

きね子

アイレム　予価3,300円（ディスクカード）



パズルゲームなんだけど、これがタダモノではない。バラバラになったピースが動くのだ。さあ、キミならどう解く？



■応募のしかた

欲しいゲームが決まったら、官製はがきのウラに応募券を貼り、欲しいゲームの番号をひとつと、郵便番号、住所、氏名、年令、電話番号を書いて、下記の住所まで送ってね。締め切りは11月27日の消印有効。締め切りを過ぎたもの、応募券のないものは無効なので気をつけてね。

●あて先 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー ファミコン通信編集部FP係

■10号の当選者発表

子猫物語

愛知県	高橋知己	千葉県	佐久間真
静岡県	市野　努	埼玉県	黒澤英世
福岡県	松本　修	大阪府	宮城雅也
長野県	後町高次	神奈川県	野木一生
愛媛県	越智孝世	東京都	竹中良彰

バギー・ポッパー

北海道	岸本真琴	東京都	岩瀬大輔
茨城県	石崎　淳	大阪府	関　芳郎
長野県	柳沢　進	神奈川県	青木英彦
京都府	坂本　聡	三重県	矢野功三
群馬県	杉本　剛	秋田県	小野康之

ラムのウエディングベル

滋賀県	野尻　勉	福井県	三好結城
青森県	三浦丈留	秋田県	岩川昌央
富山県	上野有紀	茨城県	原田　実
群馬県	飯島和夫	和歌山県	浜口智之
兵庫県	本田拓也	岩手県	高橋雄一

スーパースターフォース

東京都	村山桂子	兵庫県	秋山儀泰
神奈川県	前花政志	鹿児島県	川崎政也
岩手県	山田哲宏	山口県	西村　卓
熊本県	重順一郎	石川県	山下信一郎
石川県	中尾　弘	佐賀県	宮崎勝也

スペースハンター

大阪府	国村　進	東京都	石志　隆
新潟県	宇田　充	宮城県	伏見浩信
山梨県	米山正行	広島県	正木憲司
栃木県	滝川健二	和歌山県	中原弘登
奈良県	増田岳史	岡山県	児玉隆夫

キャッスルエクセレント

千葉県	小関けい一	富山県	有沢　悟
山梨県	今野弘樹	徳島県	松下　力
大分県	松木義行	山形県	中島賢也
徳島県	佐中康弘	京都府	河岸照久
香川県	山口貴弘	三重県	北住浩二

応募券 号FP

当選者発表は14号（12月12日発売）を待てっ!!

INFORMATION

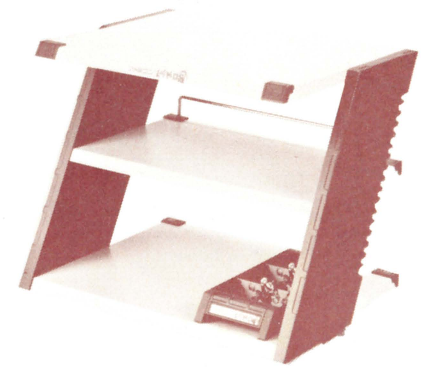
ファミ通インフォメーション

ファミコンランドでインテリアしよう

そうなのだ。何がそうかと言えばファミコンは置き場所に困る、ということが、そうなのだ。普通どこの家庭でも、テレビの前にドンとファミコンだ、ディスクだ、と置いてあったら、相当ジャマにされるに違いない。なんかこうキチッとしまえるものはないかしら、などと、どこのお母さんも思ってるはず。そこでこの『ファミコンランド』の出番がくるわけなんだけど……。

この『ファミコンランド』かなりの重さにもたえるようにできてるからテレビをのせても平気だし、その下に2段もあるから、ファミコンもディスクも、カートリッジもピタッとおさまっちゃう。

キミもお母さんにひとこと相談して、この『ファミコンランド』で部屋をキレイにしてみない!?



『ファミコンランド』(5千980円)は、㈱エレコムより絶賛発売中。お問い合わせは0723-62-7555まで。

北斗の拳アクションゲーム



『北斗の拳』(©武論尊 原哲夫／集英社・フジテレビ・東映動画)は、ツクダ・ホビーより、4,000円で発売中でーす。ぜひ遊んでみよう。

みんなもそろそろファミコン版『北斗の拳』は、クリアーしちゃっただろうな。だけどまだまだものたりないっていう人のために、『北斗の拳』アクションゲームをおススメしちゃいます。

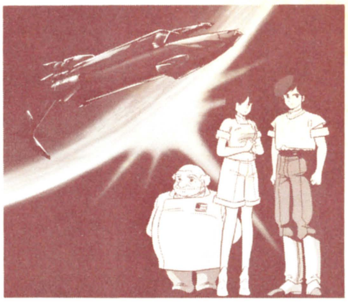
このゲームは、ダイスとカードを使って遊ぶんだけど、ただのカードじゃない。攻撃カードと防御カードがあって、これを使いわけながら、別の流派と戦っていく、というもの。各カードにその攻撃や防御のレベル数が示されていて、それによって勝敗が決まっていくわけ。キミも一度トライしてみればっ!?

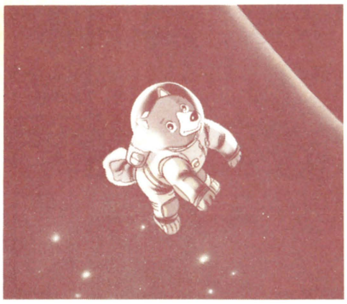
テレホンアドベンチャーゲームニュース

さぁて、最近イッキにもりあがってる、テレホンアドベンチャーゲームの新作のニュースだよーん!! 今回紹介するのは『惑星ミドリより』というテレホンアドベンチャーゲーム。

巨大化するブラックホールに巻きこまれ、いままさに滅びようとしている大宇宙。そしてそれをなんとか防ごうと人類の手によって一大プロジェクトが計画されていた……。

そのプロジェクトに参加するのはキミ自身なのだ!! さぁ、今すぐ次のダイヤルをまわしてみようぜっ。(札幌011-821-9000、東京03-236-9988、大阪06-607-9999、広島082-252-2333、福岡092-473-4040、ダイヤルは正確に) この『惑星ミドリより』は、TVアニメやレーザーディスクなどにもなる予定。今のうちに目をつけといた方がよさそうだぜ。





『惑星ミドリより』のオリジナルサウンドトラックが、キティレコードより11月22日に、LP、CD、カセットで発売されるぞっ。ぜひ聴いてみてちょ。

ファミ通にはがきを出すのだっ!!

●みんな元気でやってるかい!? ファミ通のスタッフもみんなバリバリやってるゾ!! スタッフのみんなの元気の素は、読者のみなさんのおたより。だからみんなドンドンはがきを出してね。切手をはったりあて名がきしなくてもいいから簡単でしょ? 待ってるからねーっ!!

●では、アンケートはがきの書き方を説明しますね。良く読んで書いてちょーだいっ!

①表面は読みやすい字で、はっきり書こう。

②裏面アンケートは、おもしろかった記事に○をつけよう。

③編集部へのおたより欄はフリースペース。何でも好きなこと書いて送ってね。

④人気投票はTOP20の大切な資料になるところ。必ず自分の大好きなソフト名を書こう。

●アンケートはがきに答えてくれた皆さんのなかから、抽選で50名様に、ファミコン通信のロゴ入りのカッコイイファミ通グッズを送ります。

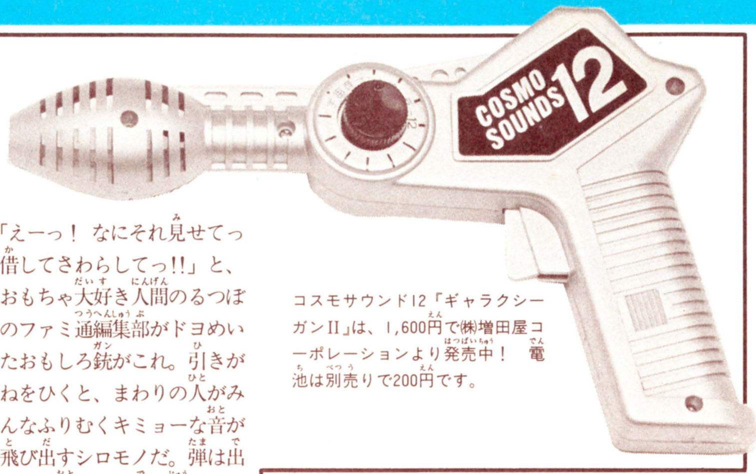
あそボットであそぼっ!!



上／こちらおなじみ「ゼータガンダム」さん。ビームライフルとシールドがカッコイイのだ。
右／こっちが「ドラゴンボール」両方とも㈱バンダイさんから580円で発売中。

もうみんなヨーク知ってると思うけど、この『あそボット』。まあ、いわゆる、プルバック式のゼンマイ人形なんだけど、いろいろあって楽しいんだよね。マリオのなんかも出てるけど、今回かいは、『ゼータガンダム』と、『ドラゴンボール』のご紹介この『ドラゴンボール』の方なんて、弾を発射する装置もついてて、ナカナカのもの。きみも自分の机のはしっこで、こーゆーオモチャをテケテケと転がして遊んでみない？　何だか心がフンワカして、生活の疲れを（あ、オジンくさいか）忘れさせてくれるような気がするのだ。やっぱ時代はゼンマイだねっ！ん？

コスモサウンドはホンキで楽しいオモチャなのだ！



「えーっ！ なにそれ見せてっ借してさわらしてっ!!」と、おもちゃ大好き人間のるつぼのファミ通編集部がドヨめいたおもしろ銃がこれ。引きがねをひくと、まわりの人がみんなふりむくキミョーな音が飛び出すシロモノだ。弾は出なくて音だけが出る銃なんだけど暗い夜道でいきなり撃てば相手の心臓を一撃しちゃうかも？

このカッコイイ、コスモサウンド、きみも一台いかがかな？　きっと全米で話題を呼んでるサバイバルゲーム、「フォトン」にせまる迫力あるゲームが展開されること間違いなしだぜっ!!　大人だって十分楽しめちゃうんだから。

コスモサウンド12「ギャラクシーガンII」は、1,600円で㈱増田屋コーポレーションより発売中！　電池は別売りで200円です。

メーカーさんからの伝言板っ！

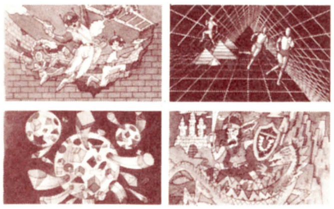
その1

まずはアイレムさんからのお知らせ。『きね子』発売を記念して、広告で使っている白黒ペイントのジグソーパズルを抽選で500名にプレゼントします。

官製はがきに『○○子』、○○の中の2字をうめて、住所、氏名、年齢を明記の上、下のあて先まで応募してくださいね。締め切りは12月15日(月)です。

あて先　〒561 大阪府大阪市豊中郵便局私書箱40号
DMSジグソーパズルプレゼント係まで

どんどん応募してねーっ!!



アイレムさんが、これから発売予定の新作ゲームイメージイラスト。『きね子』は左下のだよ！

その2

次はテクモさんからのお知らせです。

①『スーパースターフォース』のテレホンカードが、抽選で3,000名様に当たるゾ。『スーパー……』の攻略ブックのクイズの答えと、カートリッジの箱のⓈマークをはがきに貼って下のあて先に送ろう。

②『アルゴスの戦士』のテレホンカードを抽選で4,000名様に!!こっちは『スーパー……』の箱のファイナルスターのマーク＋『マイティボンジャック』の箱のⒿマークか『ソロモンの鍵』の箱の鍵マークをはがきに貼って送ればヨシ。

締め切りは①②共S61年1月31日です。

あて先　〒101 東京都千代田区神田須田町2-2
須田町藤和ビル8F
テクモ
オリジナルテレホンカードプレゼント係

パーティーしようぜーっ

いつもいつもちょっと風変わりな楽しいオモチャをつくってくれてる㈱ヨネザワさんの、オススメ品がこれっ!!　このくす玉風の玉の中に、色玉や、紙吹雪、おみくじなんかをセットしてフタをしめ、火薬をしかける。そんでもってヒモを引くと、パンパン!!　と勢いよくバクハツしてくれるわけ。何かでみんなが集まったときや、友達をちょっと驚かせちゃおーなんていうときにピッタリ。ピンクの玉の『カップリング篇』と、緑の玉の『おしおき篇』2種類でてて両方とも好評発売中でーすっ!!



「東京ボム太」のカップリング篇。何度でも使えるし、いろんなゲームの小道具にもなるし、これはひとつぐらい持っててもソンはないオモシログッズなのだ。(㈱ヨネザワ700円)

フロムナムコでーす！

このテレホンカードは、5名様に抽選であげちゃいます。インフォメあてに、「ゼビウス」っ!! って書いて11月21日までに応募してね。



ひきつづき、『スーパーゼビウス』発売記念キャンペーンのお知らせ。『スーパー…』のカートリッジを買ったときに箱に入ってたアンケートはがきに、自分の名前、住所、電話番号、年齢を記入して送ろう。抽選で500名に『アスキースティックIIターボ』、500名に、上の写真のテレホンカードが当たっちゃうぜ！　期間は11月30日まで。おおいそぎで応募しよう！　と、もうひとつナムコさんからプレゼント。ファミ通読者にこのテレモンカードをくれたよっ！　欲しい人は、インフォメあて応募してねっ!!

イベントニュースっ!



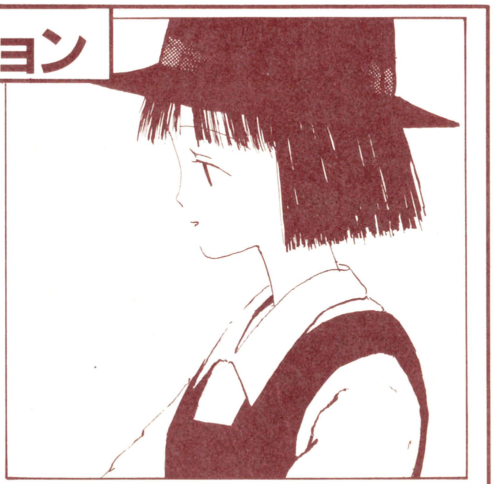
バーン!! これが会場。『アウトラン』、むちゃくちゃスリリングだから一度トライしてみておくれー!!

サービス精神旺盛なのはいーけど、田尻サンたらCランクなんですもの。ファミ通のメンツはどーなるのよォ。



みんな『新宿祭り』行った? 10月21日(月)に新宿アルタ前でやってたんだけど、あのセガさんが協賛してたんだぜ。そこでかの体感ドライブゲーム『アウトラン』のチャレンジレースをやってて、なーんとファミ通のアイドル(?)田尻プロが出演したのだ。ステージ上の2台のマシーンで記録を測定してA~Cランクまでの認定証を発行、最終的にはチャンピオンを決定したんだけど、田尻プロはショーアップした走りにこだわりすぎて3ステージ目でクラッシュ、Cランクだった。みんなもゲーセンで見かけたら挑戦してみよーぜっ!!

会員証インフォメーション



はい、毎度おなじみの会員証インフォメーションです。今回も、あて名不完全でかわいそーにも舞い戻ってきてしまった人たちの名前をズラズラと紹介します。

あっと思う名前があったら正しい住所を右下のあて先までハッキリ書いて送ってください。

津田浩二(江東区)、新井雄三(大宮市)、山口晃弘(大阪市)、瀬川沙智代(神戸市)、内山昌幸(横浜市)、田辺護(西松浦郡)、椎名利幸(筑波郡)、村石亮太(横浜市)、井上昌之(神戸市)、田浦良太(倉敷市)、佐藤俊之(柴田郡)、栗原忠幸(勝浦市)、忽滑谷誠(川崎市)、以敬称略。そろそろマイゴの会員証をなくしたいと思う今日このごろですなぁー。

ごめんなさい

今回は、なんと、ごめんなさいすることがいまのところ見つかりません!! しかし、ファミ通スタッフを最後まで疑がっていた担当者は、こんなイッパイスペースを取ってしまいました。

で、このスペースを借りて、2、3お知らせをしたいと思います。

まずは、会員証のきまりのなかに、2週間に1度はファミ通に手紙を出そう、とゆーのがありますが、勉強の忙しいときや、おこずかいが足りないときは、無理に出さなくてもヨイのですよ。その分、次の手紙で長いのを書いてね。



次、ガバスのことですが、禁断の秘技や町内会、伝言板などのコーナーで発行しているガバスには有効期限がありません。ファミ通があるかぎり有効ですから、しっかりかせいで楽しんでください。

と、いうわけで何もごめんなさいしませんでした。ごめんなさい。次回はこのコーナーなくなってるかもしれないなぁ……。



**インフォメあてのおたよりは
コーナー名をはっきりかいて
下のあて先まで送ってね!**

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
インフォメーション○○係

ファミコン通信
おすすメディア

ボクたちにとっちゃ、けっこう高価なファミコンソフト。選ぶときは思わず真剣になっちゃうよね。それは、本だって映画だって、まったく同じことさ！



H. KIBUN

BOOK 本



●上手なワニのつかまえ方

ダイヤグラムグループ著
1,500円
主婦の友社

ちょいとオカシなタイトルでしょ。実際に、この本は『ワニのつかまえ方』といったたぐいの、知ってても知らなくてもいいような知識、いわゆる雑学ってヤツかな、それらがタップリと大盛りになってる本なのだ。

たとえば、〝ハムスターの扱い方〟、〝糸にビーズを通す簡単な方法〟、〝オウムに言葉を教えるには〟、〝鼻笛の吹き方〟、〝聖人になるには〟、〝ミイラの作り方〟、〝地球から飛び立つ方法〟、〝ムカデとヤスデの見分け方〟、〝トマトの皮のむき方〟、〝日やけ用オイルの作り方〟、〝ハエを寄せつけない方法〟、〝力もちになる方法〟、〝ロウソクを長もちさせる方法〟、〝涙なしにタマネギをむくには〟、などなど、450種以上の雑学を満載。

それらがキミたちの役に立つかどうかってのは、読んでみてキミの判断することだぜ。実際に読んでみれば、「ヘェ〜」と感心するモノが絶対にあるハズだ。日常の暮らしの中に活かせる知識がたくさん。それに、日本で暮らしている一般的なフツーの若者には、マッタク関係のない知識も載ってます。〝イノシシの頭の料理法〟とか〝クマにダンスを教える方法〟とかね。でもこのテのお話も読んでて、とっても楽しいのだ。実に。「こんな方法があったのか」って感じでね。

さらに、スゴイな〜〜と思わせる点は、この本のさし絵や、文字の書体の多様さなのだ。ありとあらゆる書体の文字と、さまざまなレイアウトによる多彩なページ展開！　オシャレなキミには強力にオススメしちゃうぜ。



●イチ、ニのサン！

筒井康隆 作
ミハエル・リューバ 絵
1,500円
河出書房新社

本屋さんでこの本をチラリ、と見ただけなら、「アチラものの絵本の翻訳だな」って思ってしまう。よ——く見ると、「おっ、訳したのはあの、筒井康隆サンではないか」。

みんな筒井康隆氏の作品を読んだことがあるかなァ。日本のSF作家では、そのすさまじいハチャメチャな作品で有名な人だね。読者の脳みそをねじっちゃうような、ブッ飛んだ短編など、スラップスティックが有名。反面、シリアスなハードSFや、諷刺のきいたブラックユーモア、それに幻想的な少年向けジュヴナイルSFも手がけ、その活躍の場所はとても広いのだ。

ほんでもって、よ——く見るとこの本、筒井サンは訳者ではなくて作者だった。だけど、絵はドイツを中心に、ヨーロッパで活躍をつづけるミハエル・リューバ氏のかわいい絵なのだ。

実はこのほかにも、この『メルヘンの森』シリーズ、日本の作家と、ヨーロッパの有名な画家による、国際的な合作の絵本がイッパイ。

我が国の作家たちも、北杜夫サンとか、遠藤周作サンとか、なかなかタノシシミな作家が勢ぞろい！　少しクセのある物語で、子供じゃなくても楽しめることウケアイ。

この本のストーリーも、平和な日常が一気にくずれてはじまるドタバタの大混乱！　と筒井サンおトクイのプロット。もちろん絵本だから小さい子供が読んでもオモシロイよ。SFっぽいオチは、サスガ筒井さん、ってカンジ。

VIDEO ビデオ



●人喰いアメーバの恐怖

VHS、β
東映
12,800円
カラー85分

●特別企画・ゼリーとサルの相関関係を探る！
出演：磁性体評論家の金田健一（仮名）、編集者のバカK、近所の新ちゃん。

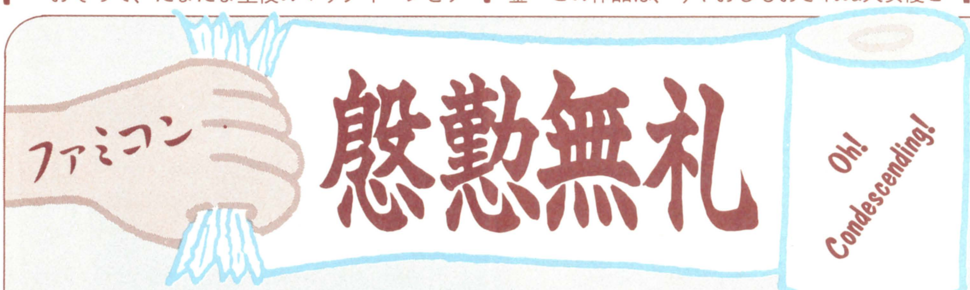
K　アアアアアアアー。
金　どうしました。
K　アメーバ！
金　それはアミーゴでしょう。
K　はい、そうですね、今回のビデオのご紹介、一本目は、名優スティーブ・マックィーン、50年の生涯の中で、唯一、1本きりのSF作品、オマケに初主演作！　原題『THE BLOB』、邦題『人喰いアメーバの恐怖』という映画です。
金　いや、正確にいうと、日本題を『マックィーン最大の危機』と申しまして、『人喰いアメーバうんたらくんたら』っていうのは、テレビの放映時のタイトルなんですが、そっちの方がカッコイイってことで今回、採用されたみたいですよ。
K　先生、さすがにウンチク深いですね。
金　私、半固体マニアでして、スライムなんか全種類持ってます。ミミズ入りやカエル入りも。寒天も、3キロぐらい食べますし、毎朝使う歯みがきも、アクアフレッシュの白い部分をつまようじでかき取って青いところだけをタップリ使うんですよ、一本分ね。
K　まんざらでもありませんね、先生。ホラホラそれじゃ、もう時間ないですから、作品の解説してくださいよ。
金　ま、簡単にストーリーをのべますと、宇宙からやって来た流動体生物が、人々を次々におそって、たまたま主役のマックィーンとアニタ・コーショーがアメーバ共の弱点を見つけて、やっつけちゃう、って古典的なストーリーでして。
K　よくありそうなストーリーですね。
金　このような、不定形生物の登場する映画のこと『BLOB THE MOVIE』と呼ぶ人もいます。
K　この作品、料理にたとえるなら、まあ、なとりの珍味、っていったところですかね。

●キングコング



VHS、β
松竹
16,800円
カラー135分

K　先生、次の作品なんですが、やっぱりモンスター映画でして——。
金　『キングコング』ですね。
K　ナショナルのMSXパソコン。
金　ちがァう。これは1976年の『キングコング』でして、オリジナルのモノクロのころとは違って、メカニカルな実物大のコングがヒジョーに話題になりましたね。
K　はいはい、おぼえています。
金　この作品は、今やおしもおされぬ大女優となったジェシカ・ラングのデビュー作だったわけです。アカデミー賞に何度もノミネートするような演技派女優となった彼女も、このころは、『キングコング』のプロデューサー、ディノ・デ・ラウレンティウスにスカウトされたばかりのド新人だったわけです。
K　あっ、その話は、まるで日本の『ゴジラ』と沢口靖子との話にソックリですね。
金　いいえ！　そんなことはありません。
K　そ、そうですか……。
金　あっ、すいません、私 現在反抗期でして。
K　あ、そうですか。とにかく、チョイと前に発売されたこのビデオを、なぜ今ご紹介するか、というとですね、なんでも現在、来年正月に向けて『キングコング2』の製作が進んでおり、さらに、ファミコンでもそのパート2のストーリーを元に、ゲームがつくられている、ってウワサがありましてね。
金　するとまた、キングコングブームがやってくるんですかね。
K　いやー、どうなんでしょうか。
金　私は来ると思います！
K　私はわかりません！　……これでは、話がつづきませんね、ま、キングコング、大きなサルですから、しょーがないですね。
金　なんか関係あるんですか。
K　私はわかりません！
一同　ちゅどーん！　(高らかに)





ファミコン・ウィドウよ集まれ！

前回から始まった、大人のための集会所〝慇懃無礼〟のコーナーだ。今回は、ファミコンをやってるお母さんにターゲットをしぼってお届けする。

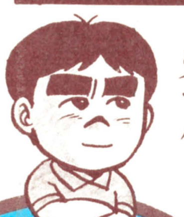
　ファミコンをやってるお母さんは、潜在的に多いと思う。ただその姿が表面に出てこないだけなのだ。小学5年生の子供が学校に行ってる間に、ボケーっと〝3時のあなた〟と〝3時にあいましょう〟と〝うわさのスタジオ〟をチャンネルをガチャガチャ(今はほとんどがポチポチか？)させながら見てて、「もういいかげん、飽きたわねえ」なんてときに、「そういや子供が、ファミコンずーっとやってるんだわ。そんなにおもしろいのかしらねぇ」とかいいながら、2chにセットしてファミコンのスイッチをON！あれ、何も映らない……あ、カートリッジが差し込まれてないからだわ、と、子供の机の引き出しをひっくりかえして、これならできそうね と、スイッチがONのまま差し込んじゃって。

　ひとしきり遊んだあと、子供サンが帰ってきて、「あ、ママ、ファミコンで遊んでたでしょ!?」「そんなこと、してないわよ」「だって、カートリッジ、差したままだもん」「……」なんてね。

　ファミコンやってるお母さん！　はずかしいことなんか、なんにもありません。今こそ立ちあがるべきです(別に立たなくてもいいですけども)。このコーナーに、あなたの赤裸裸なファミコン体験をお寄せください。悩みでもいいです。質問でもいいのです。早い話が、何でもいいのです。お名が掲載されるのがイヤなら、涙を飲んで匿名でも結構ということにしましょう。

　大人の人たちのファミコンに対する考え方、このコーナーで、ぜひ戦わせてみましょう！

(つづく)



水野店長の

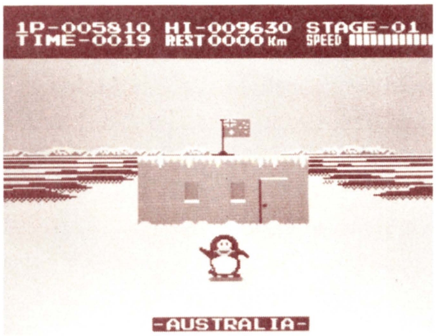
秋の「もう一度逢いたい」スペシャル

きっとだーれも私のことなんか覚えてなんかないと思うけど、私がその水野店長だ。UFOが現われたときみたいに、突然復活した『一度逢いたい』なのだ。今回は特別企画だから、11本ももう一度逢いたいしちゃったけどいいのかな。ま、読んでね。

もう一度プレイしたいゲーム11選

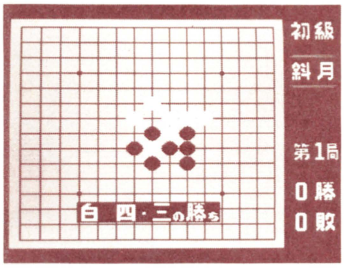
ペンギンがいっしょうけんめい走る姿は、感動的ですらあるのだっ!!

こーいっちゃなんだけど、私はウシの次の次くらいに、ペンギンが好きなのだ。だから、ペンギンを主人公にしたゲームには、ついアマい点をつけてしまうのだ。でもね、この『けっきょく南極大冒険』の場合は、たとえ主人公がウマでもシカでもきっと面白いんじゃないかなと思う。南極を1周するっていう、すっごい単純なゲームなんだけど、スピード感はあるし、クリアーしたときの感激もけっこういい。やる気にさせてくれるゲームだよな。



⬅面クリしたときのペンギンくんの表情がとってもいい。やっぱりペンギンはいい。

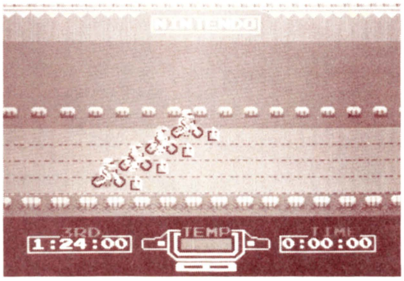
五目ならべが古いなんてあんた古いんじゃない



今の若い読者(3歳児以下)のみなさんには、ちょっとなじみがうすいかもしれないけど、『五目ならべ』は、やっぱり名作と呼んでもいいんだろうね。久しぶりにカートリッジ引っぱり出して遊んでみたけど、今、あらためて見てみると、品格とゆーか何とゆーか、大胆でいさぎよいゲームだったんだなーって気がしたね。コンピュータの強さもけっこうなもんで、私なんかなさけないことに中級でもよく負けちゃうのだ。ふたり用にもなるし、一家に1本はほしいね。

100分の1秒に賭けた青春。エキサイトなバイク遊び！

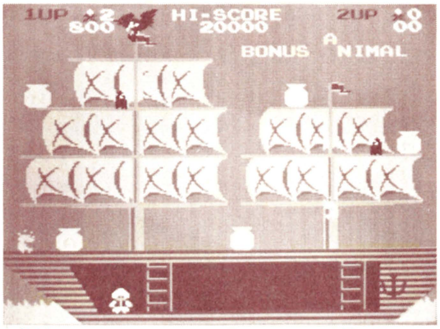
『エキサイトバイク』は、だれが何といおうと傑作ゲームなのだ。そー思うでしょ。でもさ、何でかな。このゲームするとね、お日さまがサンサンと当たる窓ぎわで、ウトウトしながらゲームしてるとこ思い出すんだよね。そーゆーことってない？　やっぱりファミコンゲームも歌なんかといっしょで、はやった頃の出来事が、そのゲームにしみ込んじゃうんだろうね。そーゆーことらしい。



⬅1コースの予選のタイムを競うのが、ファミ通公認となっている。100分の1秒の争いになってくるのだ。

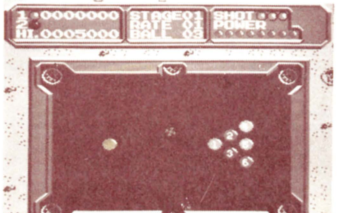
なるほど、アラビア人だからアラビアンなのか

ちょっとムズカしいことばを使わせてもらうけど、ゲームの評価なんて一のはきわめて主観的なものなのだ。この『スーパーアラビアン』のことを悪くいうやつは確かにいる。だけど、人を愛したことのない人間に、愛について語る資格がないよーに、ゲームを好きになったことのない人間には、ゲームについて語る資格などないのだ。んなわけだから、ええーい、ウルサイことゆーやつらはあっちいってていいのーょ！　私が好きだっていってんだから、いーじゃないのっ。とゆーことで、私は好きです。



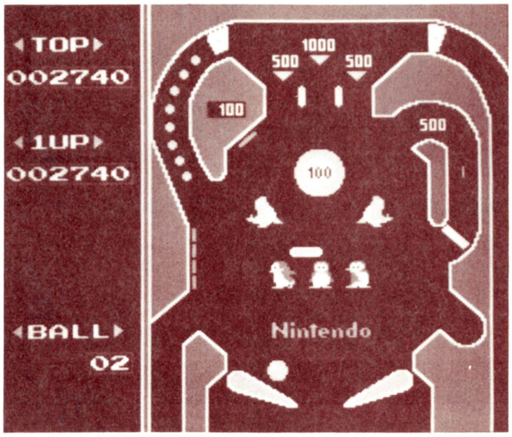
⬆最初のうちはカンタンなんだよね。でも、先の面にいって魔法のじゅうたんとか出てくると、かなり難しい。

ビリヤードをやったことのない人のために……



⬅画面デザイン、音楽、効果音と、きわめてバランスのとれた1本だ。美しいと思う。

ビリヤードっていうゲーム自体、やっぱりジミなんだよね。今でこそ、オシャレなゲームってことになってたりしてるけど、それはとっても一部の人たちだけだし……。しかしなのだ。『ルナーボール』に関していえば、いや、これはリッパにオシャレしているのだ。面数だって60面もあるし、タマもカラフル。ポケットに落ちたときなんて、キラッと光ったりなんかして、やるんじゃんとか思ってしまう。いろーんな台があるけど、やっぱり1面の台がいちばんフツーでいいみたいだ。



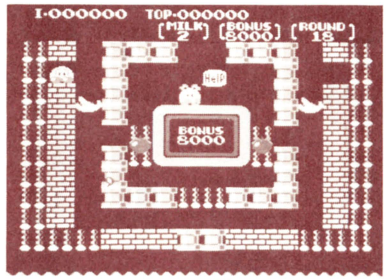
➡どうやるとボーナス点が増えるのか、それを知るところからこのゲームは始まる。下になるべく落とすな。

しかけのすべてを使ってこそ『ピンボール』なのだ

たったの2、3回ゲームしただけで、なーんだつまんねーゲームっていっちゃうのは、ホントーに危険なことなのだ。この『ピンボール』も、一見すると上下に台は分かれてるわ、タマが回転してる感じはないわ、フリッパーがデカくてノロマそうだわで、いいとこないみたいだけど、これがなかなか奥が深いときてる。やり込んだ人ならわかってもらえると思うけど、高得点出すためには大変なんだよー。

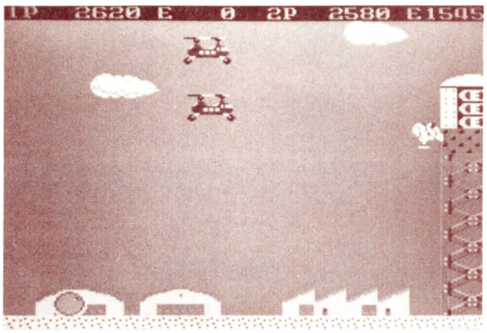
丸くてコロコロしたキャラクターだから、どこかヘンにおいしそう

アクションパズルっていうと、『ロードランナー』とか思い浮かべちゃうけど、忘れてならないのが、この『ナッツ＆ミルク』だ。発売は、今をときめく高橋名人でユーメーなハドソン。そーいえばこんなゲームも出していたんですね。タイトルのナッツとミルクっていうのは、主人公である2匹の変な生き物の名前。こーゆー形の生き物って、ホントはあんまり好きじゃないんだけどね。ホントはね。



⬆パズルとしても、よーく考えられていたのだ。しかーし、この生き物はなんとかならんのですか。

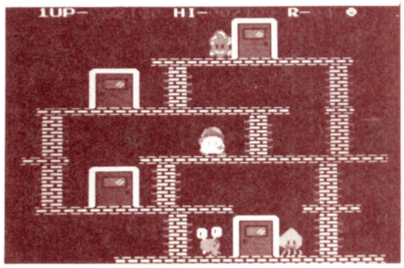
やってやれないことはない。やらずにできるわけがない。ふたりでね



⬅ひとりで遊ぶのと、ふたりで遊ぶのでは50倍も面白さがちがうのだ。カラオケ機能には、おそれ入りました。

でましたねー。『ササ』ですねー。きちゃいましたねー。このゲームには、すごい機能が付いていたんですけど、知ってます？ 業界初“カラオケ機能”ってのですけどね。こいつがよかったんだ。私はね、さんざん歌わせてもらいましたけど。根が好きなもんですから……ナハハ。ま、そんなこんなで、『ササ』はふたりで遊べるのがよかったな。あとね、エネルギー転送ってやつは、思いやりがあってスバラシかったです。

チュン君ってのは、いったい何者なのだろうか

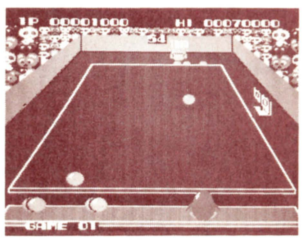


⬆ドアを開けて敵をとじ込めるという、ただそれだけがとっても難しいゲームなのだ。絵が古いっ！

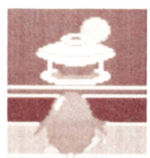
『ナッツ＆ミルク』にひき続き、こっちにもヘンな生き物が登場する。どーしても好きになれないなー。ま、いいんだけどね。それからあんまり知られてないことだけど、この『ドアドア』を作った人は、なんとあの『ドラゴンクエスト』をプログラムした人だったんですよ。知らなかったでしょ。今考えると、キャラクターはやたらと大きいし、バックも黒くてパソコンゲームみたいだけど、けっこう遊べるから不思議だね。

どーしたってペンギンはいいという証拠なのだ

何度もいうようだけど、私はヒツジの次の次の次くらいに、ペンギンが好きなのだ。本当だよ。であるからして、この『ペンギンくんWARS』もトーゼン好きなのだ。大人のくせして、ヘンなゲーム好きなの、なんていってるそこの大人の人。おたく、1度でいいからこのゲームやってみな。ヨダレが出ちゃうくらい、おもしれーんだぞ。私なんか、じっさいヨダレたらしてやっちゃったくらいなのだ。自慢してんだぞ。

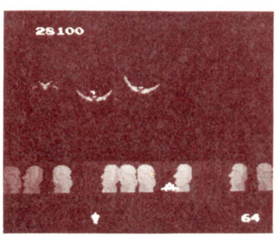


⬅ペンギンにかぎらず、登場する動物たちがとってもカワイイのだ。



⬅ボーナスステージが、これまた楽しい。

この浮遊感覚は、はたしてA感覚？ それともV感覚？ ね、おしえて



➡あの音楽が聞こえてくると、とても淋しい気分になるが、ゲームはとてもいいできだ。



⬅円を描くように敵の攻撃をさけるのだ。

シューティングゲームは、それこそ星の数ほども発売されてるけど、『エクセリオン』にはピカリと光るものがあるね。ゲーセンで遊んでた人には、いまいち不評だったよーだけど、そりゃゼイタクってもんですよ。あの不思議な浮遊感覚をいち度味わってしまうと、もうそこからぬけ出せなくなってしまうのだ。それに、連射するまでのストイックな時間が、ムズムズするほど気持ちいい。ここんとこ、こーいったシブいゲームが出てないんだよね。

ファミ通町内会

い しばしを 作ってこわして やりなおし
ソロモンの鍵

や れ、ワープ そこのけそこのけ モアイが通る
グラディウス

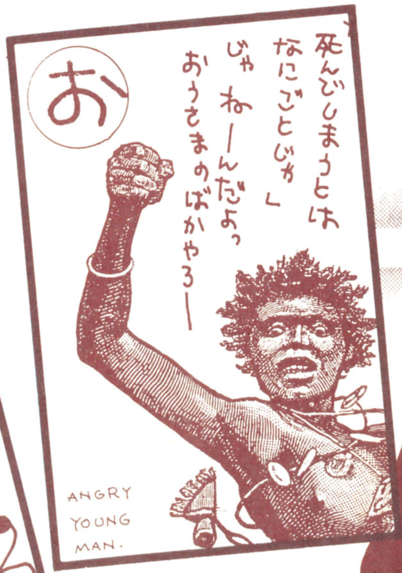
ウ ッ、という ひまがあったら ムチをふれ
悪魔城ドラキュラ

お うさまや 好きで死んでる わけじゃない
ドラゴンクエスト

鬼も笑わすファミ

たファミコンカルタ。今から正月の話なんかしてたら鬼が笑っちゃうんじゃないのー、ハハハッ!? なーんて軽いノリの冗談から本物のコマがとびだしてきたりして!!













か
たすけ君
大人になっても
涙のもうこはん

涙の倉庫番スペシャル

そ
この犬
主人抜くとは
なにごとぞ

六三四の剣

こ
れやこれ
へこへこへこへこ
へこへこへ

がんばれゴエモン! からくり道中



コンカルタ



ついこの間まで夏だと思ってたのに、気がついたらもう秋。時のたつのははえーもんだ。それじゃあ、冬が来るのもきっとはえーんだろーな!! つーわけでとびだしてき



ファミコンカルタのネタを大募集!!

わがファミ通町内会では、ファミコンカルタのネタを大募集しているのだ。おもしろーいの、おかしいの、ちょっとヘンなの、奇抜なの、他なんでもいいから送ってちょ。お正月までに優秀作品がいっぱい集まったら、本物のカルタセットにして印刷しちゃおーか、なんて話もあるので、ヨロシクね。あて先は以下のとおり。

●あて先 『鬼も笑わすファミコンカルタ』のネタ大募集!! の係

輝け!! ファミ通クイズ・格言ボツなのよ大賞

私どもは、心を入れかえたのだ。ボツこそ、もののじょうずなれ。やっぱしボツはがきのほーが、50倍くらい面白かったのねー。だからね、これからはボツはがきだけを採用しちゃうのだ。キミもはずかしがらずに出してね。

クイズの部

問題 クルマのドアがいつも半ドアになっちゃうやつは？

答え ハンドアジェネシス　静岡県　杉浦俊介

評 思わず「半ドアですよー」と声をかけたくなるよーなお答えですよね。運転にいっしょうけんめいで、半ドアに気づかないジェネシスさんも、なかなかカワイイと思います。杉浦くん、次のボツ待ってるよ。

問題 ドリフターズに入れるかもしれないキャラは？

答え チャトラン(カトチャン)　愛媛県　中矢誠

評 ひさしぶりに、とってもいいかげんなお答えに出会えてウレシイです。チャトランとカトチャンは、そりゃ似てますけど、ほんのちょっとゴーインじゃないですか？ 中学生のくせにゴーインですねー。

格言の部

しょーもない秘技もページのにぎわい

愛媛県　中矢誠

評 『禁断の秘技』担当者のガスコン金矢に見せたところ、ニガ笑いしてました。ま、しょーもないのがあってこそ、スゴイのも目立つわけですから、いいんでしょーね。そんなわけで秘技も送ってね。

アイスくいたいなー(アイスクライマー)

奈良県　広末倫也

評 しまいにゃオコるぞっ！ とついカッとなっちゃうくらいによいボツ作品ですね。ボツも、読む人をオコらしちゃうくらいになれば、これはそーとーボツです。みんなもこのくらいボツしてくださいね。

●あて先　ファミ通町内会クイズ・格言ボツなのよ係

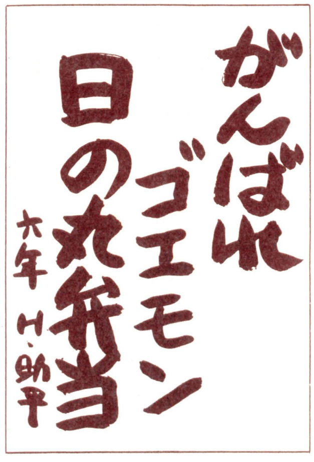
お習字のココロ

前回から、知らぬ間に始まった「お習字大募集っ!!」のコーナーは、ここに「お習字のココロ」と改題して再スタートを切ることを宣言する。パンパカパーン！

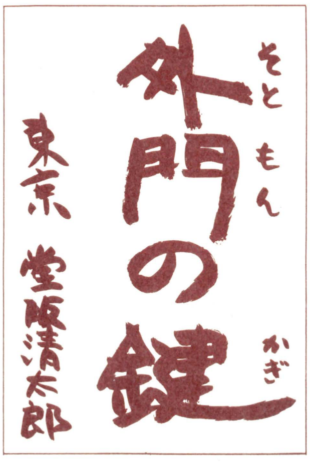
で、今回はとゆーと、実のところ、まだお習字のおはがきがいちまいもとどいていないのだ。しかし、おはがきがないからといって、このコーナーをお休みするワケにはいかない。そこでだ。格言とかクイズに送られてきたおはがきのなかから、これはお習字につかえる！ と判断した作品を、さる人物がお習字してしまったのだ（イヤー、われながらアタマがさがるねー）。ここに採用された人たち、かってにお習字しちゃってゴメンネ。ガバスあげるからゆるしてちょ。

とゆーわけで、キミたちもお習字して送ってくんなきゃダメだもんね。それもいますぐじゃなきゃヤダ……。とワガママなとこ見せとけば、キミも送ってくれるでしょ。場合によっては数ひゃくガバスとゆー現ナマを、キミに送りつけたりもするぞっ。

●あて先
お習字のココロ係
（必ずはがきでね）



評 なんとなくゴロがあうので出しました、と作者自身がいうように、なんとなくゴロがあうだけの作品。なんとなくゴロがあってるから、なんとなくよい。



評 なかなかキレイにきまっておるな。このパターンだと、『外門の柿』とか、『外門のヤギ』とか、サマザマなバリエーションがあるのも見のがせないところだ。



評 人生でいっちゃん大切なものは、『重い槍』である。とゆーみずの大先生のおことばが、そのままお習字となった作品である。みなさんも見ならうよーに。

今週のへんな奴!?

コイツだっ!!

世の中にはヘンなやつってのはいるもんで、面白いもんですな。先日ファミ通編集部にとどいた1通のお手紙も、それはそれはヘンなやつでした。あまりにヘンなやつだったもんだから、特別にここに掲載してしまおうってわけなのです。



⬆単なる気まぐれで水野店長を選んだのは、たいへんエライことです。と、この気まぐれを評価する水野店長であった……。

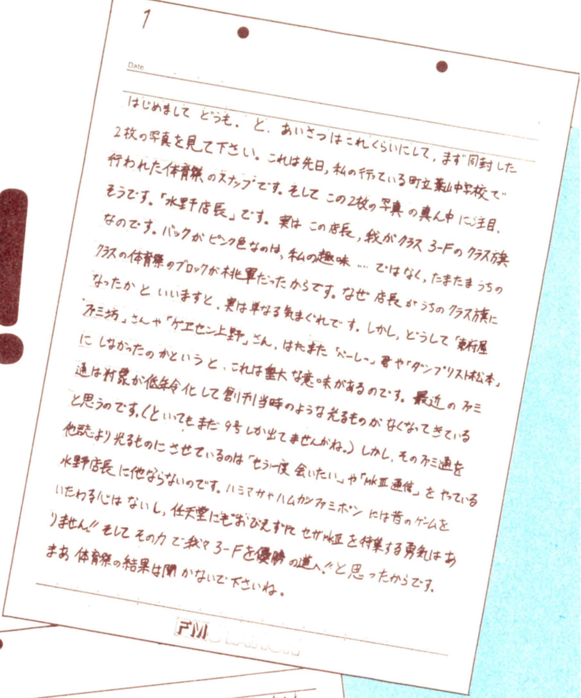


⬆パシャ! みんなで記念さつえい。大人になっても、この純粋な気持ちを忘れずに、よりよい日本をつくってください。

くわしくは、右にあるお手紙を読んでもらうとして、なんとコイツらは、運動会の応援旗に、水野店長の顔を描いてしまったのだ。これをおてんばな暴挙といわずして、何といおう。

水野店長本人は、も一感激! コイツらにガバスじゃなくて色紙を書いて送っちゃうぞっ! と怒ったようにヨロコんでいたが、ファミ通町内会編集部写真週刊誌創刊準備委員会では、「ヘンなやつ」の一言でかたづけよーとしている今日このごろだ。やっぱり、ヘンなやつはいるものだ。

●あて先
ファミ通町内会
私(コイツ)こそヘンなヤツ係

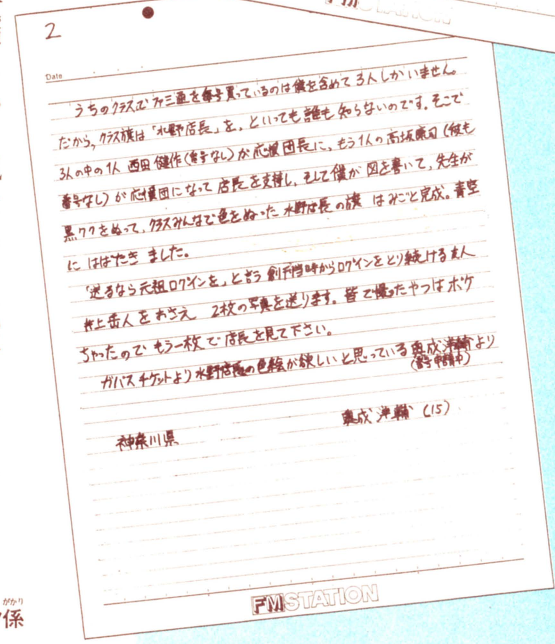


1

Date

はじめまして どうも。と、あいさつはこれくらいにして、まず同封した
2枚の写真を見て下さい。これは先日、私の行っている町立葉山中学校で
行われた体育祭のスナップです。そして この2枚の写真の真ん中に注目。
そうです。「水野店長」です。実は この店長、我がクラス3-Fのクラス旗
なのです。バックがピンク色なのは、私の趣味…ではなく、たまたまうちの
クラスの体育祭のブロックが桃軍だったからです。なぜ店長がうちのクラス旗に
なったかといいますと、実は単なる気まぐれです。しかし、どうして「東府屋
ファミ坊」さんや「ゲエセン上野」さん、はたまた「べーしー」君や「ダンプリスト松本」
にしなかったのかというと、これは重大な意味があるのです。最近のファミ
通は対象が低年令化して創刊当時のような光るものがなくなってきている
と思うのです。(といってもまだ9号しか出てませんがね。) しかし、そのファミ通を
他誌より光るものにさせているのは「もう一度会いたい」や「MkⅢ通信」をやっている
水野店長に他ならないのです。ハミマガやハムカンファミボンには昔のゲームを
いたわる心はないし、任天堂にもおびえずにセガMkⅢを特集する勇気はあ
りません!! そしてその力で我々3-Fを優勝の道へ!!と思ったからです。
まあ体育祭の結果は聞かないで下さいね。

FM STATION



2

Date

うちのクラスでファミ通を毎号買っているのは僕を含めて3人しかいません。
だから、クラス旗は「水野店長」を。といっても誰も知らないのです。そこで
3人の中の1人 西田健作(番号なし)が応援団長に、もう1人の高坂康司(彼も
番号なし)が応援団になって店長を支持し、そして僕が図を書いて、先生が
黒ワクをぬって、クラスみんなで色をぬった水野店長の旗はみごと完成。青空
にはばたきました。
「迷うなら元祖ログインを」と言う創刊当時からログインをとり続ける友人
井上岳人をおさえ 2枚の写真を送ります。皆で撮ったやつはボケ
ちゃったので もう一枚で店長を見て下さい。
ガバスチケットより水野店長の色紙が欲しいと思っている奥成洋輔より
(番号申請中)

奥成洋輔(15)
神奈川県

FM STATION

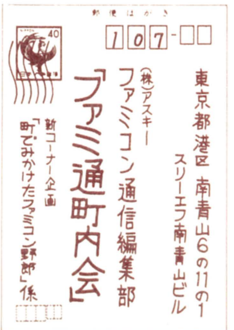
応募のしおり

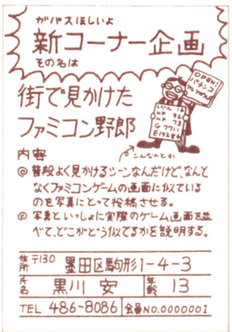
キミのはがきが町内会を作る!!

ファミ通町内会は、読者から送られたはがきによって作られる読者のページなのだ。キミたちが送ってくれるはがきの1枚1枚が、この町内会のコーナーを作っているのだ。今までにあったコーナーへの応募はもちろんのこと、町内会クイズ、格言、新コーナー企画、そのほかとにかくおもしろければなんでもいい。キミたちのアイデアをはがきに書いて、編集部までどんどん送ってくれ!

はがきの書き方には特別なルールはない。思うままに好きなことを書き並べてくれればいい。たとえば新しいコーナーを企画するなら、自分だったらこんなタイトルにしたいとか、どんな内容にするとか、どんなビジュアル(写真やイラスト)を揃えるとか、自分が必要だと思うことを箇条書きにすればOKだ。

採用されたはがきには、そのおもしろ度にあわせてガバスチケットを最高5,000ガバスまでプレゼントするぞ。秘技はちょっと見つけらんないけど……、ってキミ。どんどんはがきを送ろう。キミのアイデアが町内会のページになって、しかもガバスでプレゼントがもらえる。一石二鳥の楽しみだと思わない!?





ファミコン通信
LETTERS

伝言板

ぼくは『ドラ・クエ』をレベル17で終わったのに誰も信じてくれません。本当にたおしたんだよー。信じてください。
（大阪府　池内誠　13歳）

信じるぜ！　だって何をかくそう、僕もレベル17でクリアーした1人なんだから！でも僕はちゃんと、多くのギャラリーに囲まれてクリアーしたから、みんな信じてることは信じてるのだ。大笑いとともに……。たしかにクリアーしたのだ。ところが、今まさにラストメッセージが流れ、ファンファーレが鳴りひびこうとしたその瞬間!!画面が一面にわかにかき曇り、まっくろくろーのどっちらけーっ!!　で動かなくなっちゃったのだっ！　原因はわかってるんだ、すべては、そうすべては田尻プロ、あいつのせいなのだっ！　あいつが、あのとき意味もなくファミコンのスタートボタンか何かを押しさえしなければ、クリアーしたけどラストを知らないヤツ、なんて笑われなくてもすんだのに……ううっ……、あいつさえ、あのヘラヘラ田尻さえあの場にいさえしなければ、僕は俺はボクハオレハ……うぇーん、ラストが見たかったよーん!!
心の底で田尻プロをウラむ編集者

れくおスバガ。
（反対から読むのが好きな少年）

んよたしましにとこるねでのいむねはしたわかうょしでしごすおできんげんさなみがすできじるなにうよすまやなをまたあてっあろいろいもにもももももももすももももがだんうがちはしなはにきとえまたれくでんよくたがりあらかるげあていかをじんへにつべくとはけだいかんこぜだんもいしほてっいらかていかをきがはいろしもおはとこういうそかんもるげあでだたがれだ
スーさんと呼ばれている編集者

僕はガバスが少ないから、伝言板におくれば1ガバスでももらえるかなーんちゃって!!
（ガバス命）

まったく最近はガバスの話ばっかり。みんな欲ばりなんだからー。ちなみに、この伝言板であげるガバスも禁断の秘技と同じで、オモシロイはがきくれた人には、それなりのガバスを送ってます。
ただひとつ違うのは、採用されたはがきでも、ツッマンネーはがきで、編集者の返事によってかろうじてすくわれたよーな奴には1ガバスもあげないっとゆー所です。
今まで伝言板で発行したガバスの最高額は1,000ガバス。もちろん、もっと高額のガバスを送ってもいーんだけど、それにあたいするようなブッ飛ぶほどオモシロイお便りがないのだよ。
みんな、伝言板には「ガバスくれ」なんてお便りを出してもダメ。自分のまわりでおきたいろんなことをお便りしてちょーだいな。そしたら自然とガバスをかせげるよーになりますからね。
ガバス発行担当の編集者

うちのお父さんは、コンピュータを15年やっています。ファミコンは1ヵ月半やってて、その父が最近、親指のファミ痛になやまされています。そのときやっていたのは、『高橋名人の冒険島』。コンティニューを覚えて夢中になっていたのです。ちなみに父は3?歳、午年生まれです。
（会員番号806904）

私はファミコンを1.5年やっています。ファミコンをやり始めた頃は私も親指のファミ痛には悩まされました。
親指の皮が剝け、新しい皮膚がなじまないうちに、またやるものだから、痛いのなんのって……。親者にバンドエイドを巻くなどの対応策をとっても、いまいち操作性がよくないこともあって、痛みをこらえながら必死にプレーしつづけました。
その甲斐あつて、いつの頃から、親指が



N.GOTO

硬質化して、いくらファミコンをしていても、痛くならないよーになりました。

山川くんのお父さん、がんばってくださいね。ちなみに私も3？歳。ファミ通編集部のなかで唯一のお父さんゲーマーです。

ファミ痛を克服した編集者

禁断の秘技のコーナーに出されたはがきで、おもしろいけど、しょーもない内容のものはマンガにされるんですか？

（大阪府　上田善広　13歳）

うっ……ひ、秘孔を突かれてしまった！でも、うっかり（えっ？）「そうなんだよーん」なんて答えちゃうと、なーんだ、ヒッシこいて秘技を見つけなくてもいーんじゃん、などと物事をタンラク的に考えるヤツが出てくるから、おりこうな秘技班では、この真実は絶対にバラさないことに決めたのである。

で、代わりに何と答えることにしたかというと、「ものすごくいいんだけど、写真では説明しずらいものとか、一瞬ワザでとても写真にできないもので、でもどうしてもボツにしたくないものを、あえてマンガにしているのです」。ね、これなら無難でしょ。しょーもないネタはマンガで、なんてマンガをぶじょくしちゃいけませんよ。マンガのほうが原稿料高いんですから！

秘技主幹ガスコン金矢の母

ぼくは、このコーナーを見て思うのですが、編集者がとてつもなく多いですね。いったいどのくらいの編集者がいるのですか？

（大阪府　小岩正人　14歳）

うじゃうじゃごまんとひとがいる編集部には、ごちゃごちゃどばーっと編集者がいます。たぶん本の総ページ数よりは少ないと思うけど、毎号ついてくるガバスの数より多いと思う。それが朝はいなくて夜になるとゾロゾロ集合するから夜は編集部の空気がうすくなる。ためしに見に来れば？

酸素ボンベをしょっている編集者

こんにちは、みなさん。さて、とーとつですが、レビューを書きたくなったのです。高井さんにしげきされて、ぼくも「いよおっし！　やるぞー!!」と思ったんです。ディスクはありません。どーかぼくにもレビューを書かせてください。

（エティエンヌ・ジエラール）

あれ以降、ボクにもレビューを書かせてよっ！　という読者からの要望がたくさん送られてきてるのだ。みんな、ソフトに関しては、いいたいことがあるみたいだね。そこでこのたび〝読者が選ぶTOP20〟のところに、〝読者ご意見板〟のコーナーを新設したのだ。良い悪いを問わず、新作ソフトに関する読者のコメントをどんどん載せていくぞ。ソフトに関していいたいことのある人は、どんどんこのコーナーにお手紙をちょうだいね。よろしく。

新コーナーの宣伝をしたい担当編集者

放課後、体育館裏に来てください♡などと男の子が言ったら、おこりますか？

（ごくふつうの男の子）

決っして怒りません。それどころかとってもうれしいです。ウフッ。男同士2人で昼間からカーテン閉めてファミコンをする。ムニニ、想像するだけでよだれが出そうだよん。

とってもあぶない編集者

僕は、ファミ通会員にはいるまえまでは、くらかったですけど、ファミ通会員にはいってからは、明るくなってしまいました。むかしのように暗くするには、どうすればいいですか？

（会員番号804078T.W.）

キミのようなおたよりのほかにも、『会員になってから背がグングンのびてきた』、あるいは『英検二級に合格しました』、『全国のスーパーゲーマーの四割がファミ通会員』、『会員であると言うと、女性がボクを一人前の男として見てくれる』等、全世界からヨロコビの声がドンドン編集部によせられている。

ところで、性格はあかるすぎるのは困るけど、くらいのも困ると思うよ。

ウソはつかないことが自慢の編集者



僕の家でかっているねこのラナは、僕が『スーパーゼビウス』をやっていると、そばによってきてAボタンを連射してくれるとても不思議なねこです。

（まねきねこねきねま）

絶対だなっ!!　ウソじゃないだろうなっ（両手を机にてきアゴを出し、首を15度かたむけておなかに力をこめて発音する）。

ハマちゃんのマネをする編集者

GAME FREAK PRESENTS!

指鍛練道場

第12回

■講師■ 田尻 智
渋沢龍彦・二木康夫
■絵師■ 丸山傑規

前口上

先週いきなり新しい構成になったんで、びっくりしている人も多いだろうけど、実は私もびっくりしているのだ。別に意味ないけどさっ。はがきの量も安定してきたし、質の方もなかなかのもんになってきたし……道場開場後しばらくのあの苦しみが嘘のように思いだされるぜ、涙ホロロだ。ま、今後ともごひーきに。採用率は『秘技』より高いんだからさァ。特にビデオゲームの採用率は高いぞ。待ってんかんねーッ！

ビデオゲーム

源平討魔伝

うー、出来がいい。目のうろこをはがしたくなる思い深々の『源平討魔伝』である。久々にナムコのゲームやりこんだもんなァ。おかげでネタがザクザク出てきたぜ。

まずは、昔なつかしエマニュエル坊やもドビックリのブレイクダンスだぜィ。なーに、簡単。剣ボタンを押し、進んでいる方向と逆向きにレバーを倒せばよろしい。剣をかまえた景清(主人公の名前だ)が後向きに歩きだすのだ。ただしボタンは押しっ放しのことアルヨ。後向きのまま、弁慶（ばかめ！　の奴）や義経（ひゅーひゅーの奴）に出喰わすと、まぬけでよい。お試しあれ。そうそう、当然景清がでかい時に限る。勘違いしてマクロキャラでやるなよッ！

お次は、うるさやかましい義経を一撃でこっぱみじんこにしてしまおうかって技だ。他にも応用効くけどね。まず、レバーとボタンで、上段のかまえにするのじゃ。そのまま垂直にジャンプし、レバーを下に入れるだけ。こーすると景清が「ムンッ！」って剣を振りおろすでしょ。この振りおろしきった剣の先が義経のド頭(前頭葉がよい)に当たればいいのである。一撃で倒すには、ちと要領、すなわち鍛練が必要じゃが、ぜひマスターしたい技であるな。

もうひとつ剣の出し方にこだわりたい人のための技。上段のかまえで、剣ボタンを押すと同時ぐらいのタイミングでレバーを離そう。なぜか後から剣を回して出すのだ。

サラマンダ

いやー、いいんだ、あのステレオサウンド。いまさら『サラマンダ』もないかもしれんけど、現行機種だもんね。オイラなんか6年前のバイクまだ乗ってんだぜ、ちくしょー！　なんだか知らんが涙が出てきた。とにかく、あのステレオはド迫力モンだ。

んで、今回なにをやるかっつうと、最後の6面のボス、ホラー球体オヤジの簡単至極な倒し方だ。簡単といっても難しいぜ、少なくともレーザーとマルチプル×4とミサイルとスピード×2が必要だ。あ、こりゃフル装備か、まぁいいや、楽に倒せればそれにこしたこたぁねえやな。とにかく、フル装備でオヤジのところまで来よう。レーザーは無くてもいいけど、その前のダンスモアイを倒すときにあったほうがいいかんね。で、オヤジが来る前に、マルチプルを画面中央縦に2、3並べ、ビッグバイパーを画面端によせよう。難しいがやっておくれ。



んで、オヤジとマルチプルが重なったら、ミサイルを撃ちまくろう。レーザーを発射して、オヤジを貫通したらもう大丈夫。オヤジに当たっても死ぬことはなくなったのだ。思う好分暴れまくっておくれ。気付いた人もいるだろうけど、要は以前鍛練した“3面ドラゴンすりぬけ”と同じなのさ。

そうそう、ちなみにオヤジを倒さないで6面をクリアーしてしまうと、エンディングを見ることなく難易度UPした1面に戻されてしまう。かなしひ……。

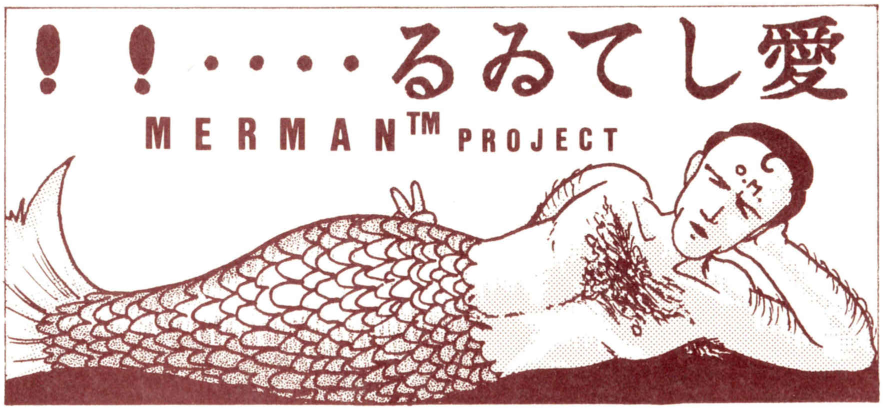
アウトラン

今年のAMショーもセガのブースに人気集中だったなァ。これもいいゲームなんだよな。ただのドライブゲームってのが好きだ。煙草(洋モクがよい)をくゆらせながらやりたいとこだが、たいがい画面の中が騒がしくなるからやめにしよう。迷惑かかるし。

コツはただひとつ。無茶をせぬことじゃ。コケた時は笑えるが、心で泣くぞ。コケるタイムロスよりゆっくり走ってタイムロスの方が絶対お得なんだよ。ゴールまで確実に行きたいと思ったら、コーナーでちゃあんとスピード落とそうね。約束だよ。

なんか真面目だなァ。白帯野郎みてーだ。実はゲーム中、開発者からの愛をこめたメッセージを見ることが出来るのだ。道の分岐点へ来たら、スタートボタンを押して押して押しまくろう。短いメッセージがでる。“PROGRAM YU.SUZUKI”ってね。ただこれだけなのさ。運転しながらやるのは、ちと難しいかもしれんて。おしまい。

おしまいじゃないや。『アウトラン』にはまだ鍛練技があるのだった。スペースが足りないんで、それは次号なのである。バイ。



悪魔城ドラキュラ

燃えた燃えた、今年の初秋はファミコン、こればっかやってたもんな。いや、愉快愉快、からからからッ。

燃えたと言えば、聖水なのである。実はこのゲーム、聖水が一番役に立つんだねぇ、これがまた。ブロック1のコウモリ野郎は普通にオノで倒すのが正解。その後メドゥサから死神レーサー(わかる奴いるか？)まで、小ボスは全て聖水で倒すのが一番楽なのじゃ。どの小ボスも、聖水がまきおこす炎につつまれると、動きがしばし止まるの。たとえばミイラ男は右端のブロックの上に立って聖水放ってりゃいいし、フランケンも同様だ。さらには史上最高のいやらしさを誇る死神だって、聖水だけで殺せちゃう。

まず聖水、ついでに3連射アイテムも取っておこう。途中の太ったナイトは、聖水の炎でうまく焼き殺ス。ミディアムがよい。で、死神のお部屋まで行ったら、中央に浮ぶ床の左から2ブロックあたり(あー長い)で右を向き、死神が出る前（出てからでははるかに遅い）から右の棚の上に聖水をブチかけまくろう。出現した死神君は身じろぎもせず、燃えさかる炎に身をゆだね、そして死神のくせに死んでいくのであった。

他にもあるけど、またこんど。

ファンタジーゾーン

いまだに現役バリバリ伝説これモンだぜ、この『ファンタジーゾーン』ってヤツァ!! こいつのデモ見てマークIII買ったって奴、ワシらの友人にもおるしな。ジェットな奴だぜ、まったく。

さて、ネタつきない『ファンタジーゾーン』であるが、今回の鍛練技はチト情けない。送ってくれたのは、神奈川の片岡茂16歳だ。1000ガバスあげよう。

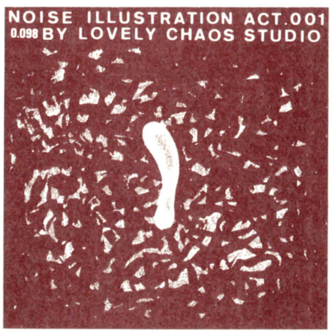
さて、まず2人用で始めよう。いつもひとりでやってる君は、ひとりでふたりやる。1プレイヤーが8面のボス総攻撃まで行ったら、適当な所で死ぬ。確実に死んでくれ。で、2プレイヤーが始まったら、今度も死ぬ。1面が始まったらすぐ死ぬ今死ぬ。1プレイヤーが始まると……8面の一番最初の1面のボス(あー長い)スタンパロンに戻されちまっとるではないかいな。あーソリャソリャ。できないこともあるゾッ。

路頭に迷う『白帯野郎』

●せまいッ！ 前号の半分のスペースに圧縮されちゃったぜ。悲しみ全開で涙ホロリの講師陣だけど、まあ頑張るつもりだからハガキをよろしく。では今週の白帯野郎、どうぞ。

？ファミコンだけ持ってて、ディスクシステムを持ってない私。最近になってディスクゲームが多くなってきて、この際買おうか悩んでいます。どうか指導のほどを。（東京都・山口一和）

！もぉ、それは迷わず「買い！」ですね。ディスクの見通しは明るいし、それにお銭の方だって僕の友人なんて一万円ちょいで買ったって言うしね、年末になって品切れにあわてふためく前に買っちゃいましょう。それが正解では。



こちらゲームスタジオ
遠藤雅伸のプロダクションノート

新ページの登場だっ。好評につき拡大された遠藤雅伸氏のコラムと、KYON²のオールナイトニッポンでおなじみの放送作家、橋カツヒロ氏の新れんさいの2部構成だ。ヨロシク!!

れんさい11回

読者諸兄の応援でまたスペースが増えることになって、うれしいとも悲しいともつかない複雑な心境の今日この頃……。とりあえず、ズーッとやってきたゼータ・ガンダムのシリーズから、そろそろ次に進もうと思うので、今回はZGの最終回ということにしようかな。

という訳で、最後にふさわしい話題をひとつ提供しよう。それは、アニメ雑誌の中では『OUT』と並ぶ、某『アニ○ック』という雑誌の情報だ。その『○ニメック』の'85年12月号の48ページを見ると、『かくれハイザック』というモビルスーツの紹介が出ている。『かくれ○○』と言えばやっぱりファミコンだ。ひょっとしたらZGのソフトにこのMSが登場するのでは……。もう一度問題の『ア○メック』を見ると、しっかり出す方法とその得点まで書いてある。このMSが登場したのは39話だったから、その出現ポイントは『サイドI』ということになる。サイドIはゲームでは10面だから、試しに書いてある通りにやってみると、出た！　あまり接近してこないけど、そのシルエットはハイザックとは別物だ。撃ってみるとちゃーんと書いてある通りの点が入る。何回も試してみるうちに、どのMSでもいい訳ではなく、○○○○と○○○○○だけに有効だということも発見した。さすがはボクが毎号愛読している『アニメック』。アニメ物の情報は早くて正確だ。これだけ褒めておけば、次号からは本屋で買わなくても贈呈してくれるかな。ラポートさんよろしく。というところでZGは完成し、翌7月25日、ボク達は三重県の鈴鹿サーキットに出掛けることになる。

なんてったって「8耐」（鈴鹿8時間耐久オートバイレース）、日本一のイベントだし、ケニー・ロバーツは走るし、ボクの愛車VFR400Rは岩橋選手のライディングでポールを取るし、RVFはまた勝つだろうし、ガードナーは速いし、ここんとこなぜか毎年行っている。今年もZGが終わってよかったね、と思っていたところにゲームスタジオから不幸の電話が……、「任天堂のNGが出た」これには一同マッサオ、しかし悪いのはプログラマーの島岡氏、他の人はたちまち知らん顔で、「他人の不幸は無上のよろこび」とSETみたいなことを言って、ダークサイド・プログラマーの異名を取る島岡氏のお手並拝見を決め込んだ。が、なんと鈴鹿から電話をかけて東京居残りの諸星氏と連絡をとり、レース観戦中にプログラムを直してしまったのだ。この間にかけた電話はコレクトコールだったんだけど、鈴鹿のオペレーターさんはしっかり覚えてしまって、そのうちに「東京の498の○○○○、ゲームスタジオをお願いします」と言っただけで、「お客さまは島岡さまですね」と理解、一方ゲームスタジオでは、コレクトコールにもかかわらず、「鈴鹿の島岡さまからです」と直結してくれるようになった。ところが、サーキットには電話が少ないので、島岡氏の長電話に怒った次の人が、電話ボックスのドアをガンガンたたくというハプニングも起こった。心あたりの方、この場を借りてお詫びします。

さてこんな調子でZGは出来上がった。もし製作上の質問がある人は、ファミ通編集部こちらゲームスタジオ係に、住所・氏名（アルファベット3文字はボツ）・電話番号を明記して送ること。良い質問には答えたい。それじゃまた次号をお楽しみに。



物書き、橋カツヒロのかく騙り記 Vol.1

朝起きてテレビのスイッチを入れると、チャンネル表示が2chになっていて、「ザーッ」っという、味気ない雑音が聞こえてくる。ゆうべはビデオなんか見てないから、またファミコンやっちまったのか。これだから原稿の方がちっとも進まないのも無理はない。一体いつからこんなことになってしまったのか。KYON²のオールナイトニッポンの構成をやることになって、ファミ・バカコーナーが始まっても、絶対にファミコンなんか買わねーぞと心に決めていたのに、どこでどう間違ってしまったんだろうか？「放送作家がファミコンぐらい持ってなきゃ話題についていけないでしょう」とか、「あれはやってみると確かにオモシロイぜ」なんていう言葉に耳をかさず、「ファミコンに逃げる程、人生つまんなくないもんよ」と強がっていたのも束の間。ニッポン放送の7階にあるファミコンで、暇つぶしに『ゼルダの伝説』をやってみたのが始まりで、今じゃこうやってファミコン雑誌にコラムまで書かせていただくはめになってしまった。もともとが一度足を突っ込むとおかしくなる性質で、中学3年から高校1年までパチンコ狂いで毎日開店時間から入りびたり（だからこの頃のヒット曲は全部パチンコ屋で覚えた）、高校1年の春に競馬に目覚めてからは、土曜日曜になると足どりも軽やかに並木橋や後楽園の場外通い。こんな性格だから、ファミコンに手出すのだけはやめようと思ってたのに、結局「気分転換にはいいかも知れないしな」などと自分に言い訳しながら渋谷の東急百貨店でウキウキしながらファミコンの本体を買ってりゃ世話ない。自分のファミコン持っちゃったら最後、気分転換どころか気分が大気圏外まですっ飛んで行っちまって、両手の指先と目が疲れるまで止められやしない。水割りとタバコと灰皿を身のまわりにセットして、夜も遅いからテレビの音を小さくしないと隣の奴に聞こえたら恥かしいなと思いながらゲームスタート。気がついたらすっかり朝で、朝刊の入る音にビックリして布団に入るという始末。水割りにもほとんど口をつけず、タバコも火をつけたきりそのまんまで根元の方まで燃えきった吸いがらが灰皿ン中に転がっている。チョットの間ファミコンで息抜きして、また机に戻って番組の台本書くなんてことは至難の業で、本来なら後悔しなきゃいけないのに面白いので満足しちゃってるのが情けない。

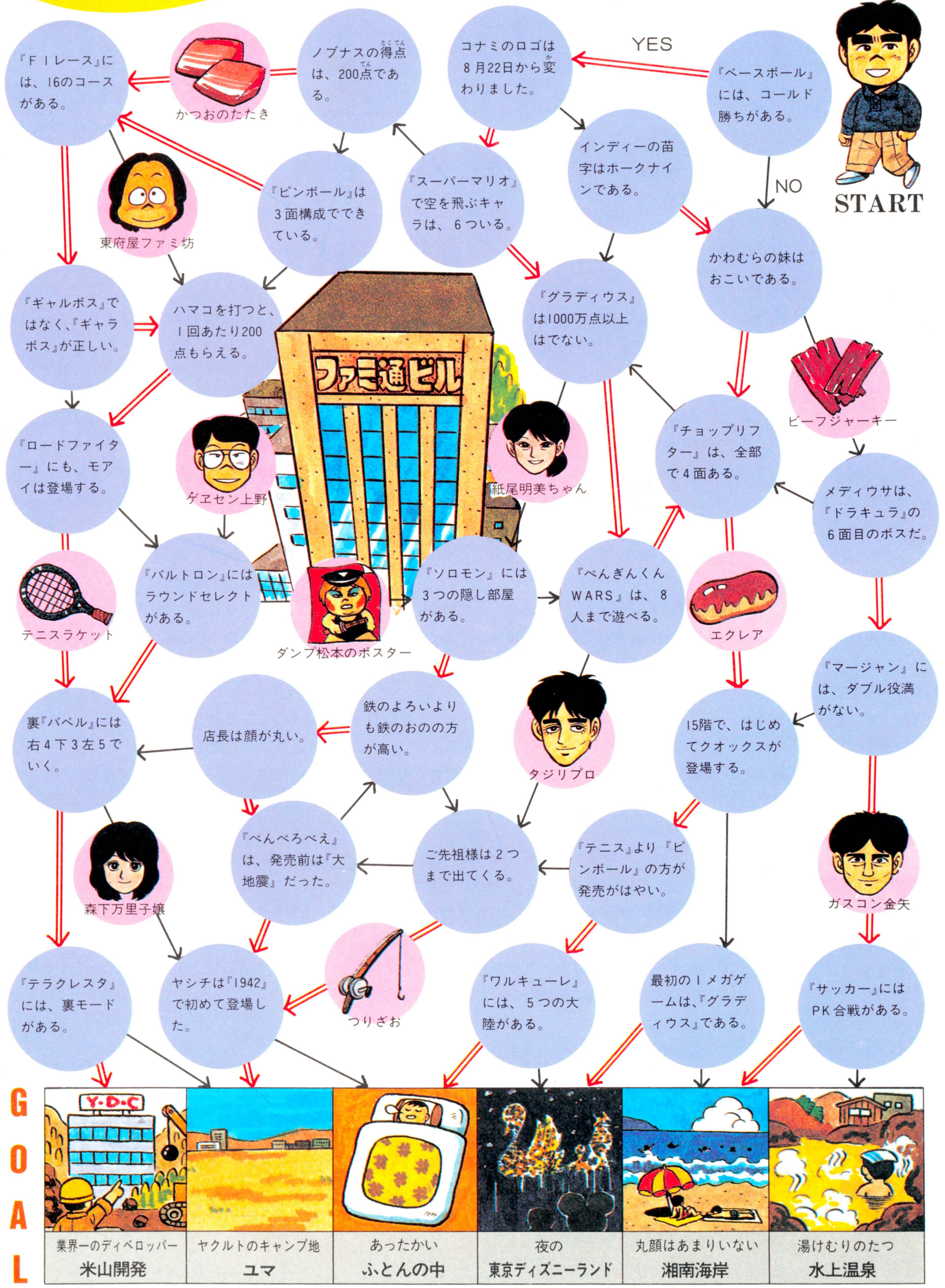


じゃあ、よっぽどうまいのかというとそんなことはまるでなくて、とりあえず最後までいったのはスーパーマリオだけで（これだってかなりの時間がかかった）、ポートピアは解けなかったし、ゴエモンは2度めの山が越せないし、今は遅ればせながら鬼太郎なぞで苦しんでいる。そのかわり、ファミバカコーナーのお陰で最新のソフトはいろいろ知ってるし、田尻名人から極秘の情報だってビシバシ仕入れているから、当世ファミコン事情にはなかなかウルサイぜ。まァ、せっかくいただいたコーナーだから、2～3回で終わっちゃわないように、芸能界のこぼれ話なんか折りまぜながら、あることないこと嘘八百並べて書かせてもらいますわ。オールナイトニッポンのファミ・バカコーナーと、このコーナーをチェックしてくれりゃ、超豪華なプレゼントだって当　り易くなるかもしれないからな、加川さんに愛想つかされるまで、新作ソフトの紹介なんかもしちゃうからヨロシク頼むよ、ホントに。

ファミ道楽 日曜版

正解者10名に2,000ガバス!!

今週は秋の特別ファミ通縦断ウルトラクイズだ!!



発行所 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー ファミコン通信編集部
電話 (03)406-7166
郵便振替口座 東京4-161144

⇐ YES
← NO

●イラスト・荒井清和

今回のファミ道楽クイズはすごいぞっ!! 何しろ総額2万ガバスの大プレゼントつきなのだ。で、どんなふうにやるかというと、まず君は水野店長となって、右上のSTARTからスタートする。そして、どんどんクイズにYES（はい）かNO（いいえ）で答えていくわけ。そして、矢印が示す問題に答えていって、ゴールにたどりつけばOKというわけだ。ゴールに着いたら、今までたどってきたルートを赤えんぴつかなんかで、なぞろう。ルート線上のものや人間は、店長が持っていったものや、連れていった人たちだ。ようするに、店長の行った場所、連れていった人（何人でもいい）、持っていった物（いくつでもいい）を答えてくれればいいわけ。ただし、正解はたったひとつだけだぞ。「水野店長は××と一緒に○○を持って、△△に行った」と答えよう。待ってるぜっ!!

クイズのあて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー　ファミ道楽　秋の特別ファミ道楽縦断ウルトラクイズ係

敵キャラの動きが見えた！

アルゴリズム相談室

こんにちは、ファミ坊です。このコーナーでは、登場キャラの動きのアルゴリズム(パターン)を追跡し、それを逆手に取っていくつもりです。解説はアルト鈴木と林＝ドーベルマン＝大紋。よろしくね。

■解答者――アルト鈴木(キャラクターゲーム)、林=ドーベルマン=大紋(シューティングゲーム)
■構成とお目付け――東府屋ファミ坊(ベースボールなら)

『高橋名人の冒険島』にでてくる、コブラの炎によくやられてしまうんですけど、いい方法はないんでしょうか？　ぜひ、教えてください。（新潟県　加藤正道）

アルト鈴木　コブラは炎を吐くときと吐かないときがある。オノを石に当ててしまったとき、そのあとに登場するコブラは炎を吐くというアルゴリズムなのだ。わかったかな？　万一、オノを当ててしまったときは、立ち止まって炎をジャンプしよう。

『悪魔城ドラキュラ』やってて、せむし男が出てくるとムカついていつもやられてしまいます。やられない方法はあるのですか？（山口県　高田信男）

アルト鈴木　小さいがすばしっこくて、しつこい敵だ。一度逃がすとかなりダメージを受けてしまう。せむし男の場合、近づくと動きだして自分めがけてジャンプしてくる。最初にジャンプして落ちてくるときに、ムチでたたくと大丈夫。自分と同じ高さにいるときは、ある間隔をあけて動きだしたときにムチでたたく。その間隔とは、文章では説明しにくいが、自分の身長よりちょっと長いくらいでいい。それでもわからなければ、何回もプレイして体で覚えた方がいいと思う。聖水があれば、投げておいて近づけば、奴の方から火の中に飛びこんでくるぞ。

僕は『マッピー』をプレイしていると、いつも御先祖様にやられてしまいます。御先祖様からは、逃げられないのでしょうか？（東京都　山下幹男）

林=ドーベルマン=大紋　御先祖様かあ。僕もこいつは大っ嫌いだ！　だって、攻撃ができなくて、逃げるしかないからね。

御先祖様のアルゴリズムは、とにかくマッピーのいる座標に向けて動くようになっている。ただし、ゲームの設定上、ナナメには移動できない。そこを利用するわけだね。

トランポリンで跳ねてる途中でぶつかってもやられちゃうから、上下上下というかんじで、つねにフロアを移動するようにすること。これが、御先祖様から逃げるコツだ。ちょっとでも立ちどまっちゃ、ダメだよ。

『ファンタジーゾーン』がなかなかうまくなりません。いいクリアー方法があれば、教えてください。（福岡県　水島浩樹）

林=ドーベルマン=大紋　解説が長くなりそうな質問だなあ。一度には無理だから、2回に分けて答えることにするね。

まず、このゲームにはちょっとした秘技が2つあるのを知ってたかな。自機1,000ドル技(11号の指鍛練道場を見てね）とセブンウェイ無限技（スピードアイテムを4つとセブンウェイを買うと、セブンウェイが死ぬまで使える）だ。1,000ドル技はともかくとして、セブンウェイ無限技は、必ず使った方がいい。だって堂々とした技だからね。じゃ、今週はラウンド4まで説明するぞ！

●ラウンド1　ここは問題外。ただ、自機1,000ドル技をやるのあれば、9,000ドルまでは何も買わずにがんばること。そうでないのであれば、パーツはビッグウイングとツインボムで十分。ボスのスタンバロンは口を開けているときにタマを撃ちこもう。近くに行きすぎると、タマが逆流するから注意。

●ラウンド2　ここもビッグウイングとツインボムだけでいい。腕に自信ある人は、ジェットエンジンを（ちなみに僕はジェットです）。で問題は、ボスの登場アルゴリズム。まず、狙うべき3つのタマが登場し、それから外の輪っかが点滅しながら登場する。これを利用しちゃおう。点滅している間はオパオパのタマが通り抜けるから、その間に集中して撃てば、まわっている3つのタマのうち、1～2個は破壊できるんだよね。憶えるべし！

●ラウンド3　セブンウェイ無限ワザを使うには、少なくても、6万ドルは必要。ここじゃまだ無理だから、不安だという人は、レーザー。でも、武器を買わずにクリアーできるように、特訓するべきだな。ボスは、ヘビーボムで一激するのが美しいけど、お金を使うのがもったいない、という人は、ショットとツインボムで地道に攻めてもいい。

ここまででやられるようなら、もっと練習を!!

●ラウンド4　ここで、4つのエンジンとセブンウェイを買おう（もし買えないなら、お金のためかたが悪いのだ）。

さてこのラウンドのクリアー方法だけれども、じつは2つあるのだ。ひとつは、セブンウェイで地道に攻めて、ヘビーボムでボスをやっつける方法。もうひとつは、エンジンをジェットにして、ファイアーボムを使う方法。

僕はいつも、ファイアーボム方法を使っている。地面にぴったりとくっついて、ファイアーボムを追いかけていく。あっという間に、地上の基地を全滅

アルゴリズム――一定の計算の規準を決めるための一連の規則の集まり。
(用例)●敵の移動アルゴリズム●1秒間に17発撃てるアルゴリズムになっている……など。



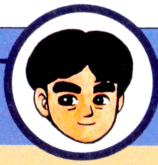
業界用語豆知識

トップビュー

トップビューというのは、業界用語で真上から見た見おろしタイプのゲームのこと。『ゼビウス』や『スターフォース』、『テラクレスタ』などのシューティングゲームに、多く使われている手法だ。作りやすいので、開発サイドには人気がある。

ただトップビューの場合、どうしても立体感を出すのに限界があるため、ビデオゲーム業界では、最近避けられる傾向にあるようだ。結局どれも、同じゲームになっちゃうんだな。

今週のひとこと
SONYは0作戦、NATIONALはT作戦、SHARPならH作戦だぜ



今週のアルゴリズム

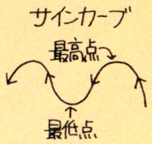
サインカーブの敵たち

ひたすら"動き"のアルゴリズムを追うコーナー。第1回目の今週は、サインカーブを描く敵たちに対しての攻略法を伝授しよう。

サインカーブの敵たちは、かぞえきれないほどたくさんいる。『メトロイド』のウエーバー、『魔界村』のフライングナイト、『悪魔城ドラキュラ』のメディウサなど。プログラムしやすいから多いわけだけど、でも逆にアルゴリズム的には、とても単純になっているんだよね。

倒しかたは、中間点にくるちょっと手前で武器を使う。中間点近くでは、決まって移動速度が落ちるからだ。

よける場合は、最高点のちょっと手前にきたときに下を走りぬけるか、最低点のちょっと手前でジャンプすればいい。ゲームによって、やりやすい方法を見つけよう。



もっともパターン化された敵たちだから、慣れてしまえば、どうってことないぞ。では、チャオ！

させられるんだね。10秒もあればオーケーだ。

ボスは0作戦がいい。編集部ではセガをやるときSONYのテレビで遊んでるんだけど、ちょうどオパオパを一番下、0よりちょっとS側に位置させると、ボスの歯に当たらないのだ(写真1)。つまり、歯に当たらない場所があるってことだね。そこを見つけたら、動かさずに連打するのみ。ここでボスもイチコロよ。

じゃ、ラウンド5以降は、次号でね。

『メトロイド』のリンカなんですが、ちょくちょく当たって、ダメージを受けてしまいます。なにかいい方法はありませんか？

(山口県　広岡　均)

林=ドーベルマン=大紋　リンカの移動アルゴリズムは、だいたいこんな具合だ。

①ある特定のエリアで出現、サムスに近づいてくる。
②ある程度近づいたら、サムスの座標めがけて飛んでくる。
③ただし、画面上に同時に3つまでしか出現しない。

この3番目をうまく使う。つまり、アイスビームで凍らせてしまうわけだ。凍っていても、リンカはリンカである。同一画面で、3つまでしか存在できないのだ。3つ凍らせちまえば、もう新しい奴はでてこないってわけだ。

ただ、スクロールさせると、また出てくるから、気をつけること。

『悪魔城ドラキュラ』の全ボスの倒し方を教えてください。

(北海道　田宮慎一)

アルト鈴木　『ファンタジーゾーン』に続いて、なんかこう、ボス特集になっちゃうけど、まあいいか。じゃあ、簡潔に説明していくぞ。

①吸血コウモリ　動いて止まる、動いて止まるのアルゴリズム。止まっているときに、アイテムやムチで攻撃する。簡単だね。

②メディウサ　動きがスローで、しかも弱い。出してくるヘビも定期的で、ムチを連射していれば、ほぼ安全。さらに、メディウサには懐中時計がきくから、それさえ持っていれば、無傷だな。

③ミイラ男　2人いるが、左右どちらかの端でムチを連射していればなんとかなる。どの敵もそうだが、プレイヤーの方へ近づくアルゴリズムになっている。動かなくても、かってに近よってきてくれるから、ラクである。

④フランケン＆せむし男　せむし男と、その火の玉に注意しよう。火の玉は、そのときのシモンの座標に向かって飛んでくるので、出た！　と思ったら、左右どちらかに移動する。フランケンは飛び道具で攻撃すればいい。

⑤死神　右上に出現する(写真2)前に十字架を投げておけば、出てきたときには当たっている。後は写真3のような所に行って、追いつめられないように十字架を投げまくる。カマは、出現してしばらくは同じ場所にいるから、そのとき安全な場所に逃げよう。なるべくなら十字架と連射アイテムを持つようにした方がいい。

⑥ドラキュラ　現われる→マントを広げる→火の玉を出す→消える、のアルゴリズム。あまり端の方でたちどまると、追いつめられるので、消えている間は歩きまわっているのがいい。そして火の玉が出るわけだが、ドラキュラがマントを開いたときが、その合図。覚えておこう。攻撃方法としては、それるまではジャンプして十字架を投げる（敵の弱点は頭。消えているときに投げるのがいい)。なれてきたら、火の玉を出したときにジャンプして、ムチで頭をたたく。これもラクだから、試してほしい。

『メトロイド』マルテビオラの攻略テクを教えてください。

(神奈川県　細村　誠)

林=ドーベンマン=大紋　うーん、また『メトロイド』だね。このマルテビオラのアルゴリズムは、ブロックくずしのタマの動きと同じだ。壁にぶつかると、90度にはねかえるわけ。細い通路のなかだと、けっこうきついんだよな。

攻略法としては、つねに先を読むこと。ミサイルを使えば1発で倒せるから、危ないと思ったら、早めにやっつけよう。

動きは単純なのだから、先を読むように！

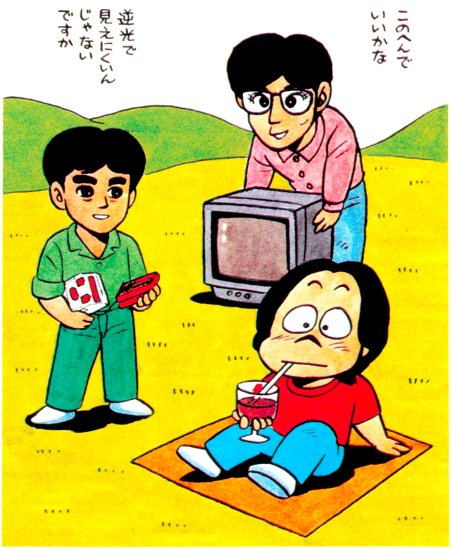


写真1

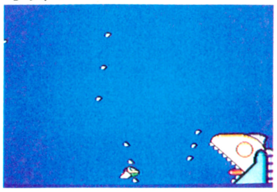
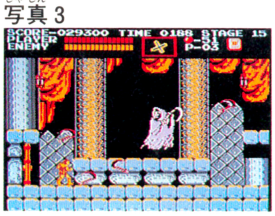


写真2



写真3



相談受け付け中！　採用者には1,000ガバス！　あて先：〒107 東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル(株)アスキー　ファミコン通信編集部　アルゴリズム相談室係

●バンダイ　5,000円



⬆このくらいの手さばきがこなせないようじゃ、プロの〝ドンジャラゲーム〟野郎とはいえないぜ。ハハハハ。

あの娘としたい ロマンチックドンジャラ

冬が来たからって、寒いからって、ふとんが恋しいからって、君や君たちはゲームをしない、なんてこたあないだろうね。コントローラーを持つ手がしびれても、血液が氷ってしまっても、君や君たちはムボーにもゲームしまくってしまう、そんなヤミクモな君や君たちをファミ通は愛しているのだ。

しかし、人間というものは大馬鹿野郎なもので、寒いなかガマンしてプレイをしていると、その行為自体がなにやらエライことであったり、ガマンがヨイことだと思っちゃったりするのである。それじゃあ困る。実に困る。だってあなた、それはゴカイなんですもの。

ファミ通はそんなガマンをおすすめしたいわけではないのだ。ただ単に、雪のシンシン降る夜は、雪のシンシン降る夜のためのゲームをクフウしてほしい、といいたいのである。ゲームをしたい、でも寒い、というわがままなオモイを、わがままなままに実現しちゃうズルガシコサとかセコサが好きなのであーる。

さてそこで、このオシッコもガマンしがちの寒空の下、ぬくぬくと冷静にエキサイトできるキング・オブ・ゲームズ〝ファミリーコンピュータ　ドンジャラゲーム〟を紹介しよう。

察しのいい人ならはげしく察しちゃっただろうが、このゲームはあのバンダイのドンジャラシリーズの中のひとつだ。マージャンの持つめくるめく世界を子供用にナイス・アレンジし、ただでさえ好評を博しているシリーズに、さらにマリオというラテン系のむせかえるような可愛いキャラクターが加わったこのゲームが、人々に受けいれられないはずはないっ！　太川陽介のような誰にでも愛されるゲームなのだ！



⬆これがチップだ。お金のかわりだ。いくらお金を賭けたほうが面白いからといっても、絶対に賭けたりしないでください。

●構成　米山開発(伊藤まさとし)



もうひとつのゲーム

⬆驚いちゃったことに、同じ道具で“チェッカー・ラッシュ”というゲームもできちゃうぞ。

プレイ方法はたまらなく簡単。赤、青、黒の3色の見わけがつき、1から9までの数字の順番さえ覚えられれば、今すぐにでもはじめられるだろう。マージャンとくらべると、パイの種類は大胆に少ないし、卑怯なほど複雑なあがり手もいさぎよく簡略化されていて好感が持てる。それに、なんといっても、あのヘンテコリンな中国語もどきの専門用語を使わなくてすむのがうれしいじゃないか。いけすかない大人たちがよく使ってるでしょ。やれマンガンがフルチンでチンポーコードラドラとかさ。やだね。

まァ、とにかくマージャンのうっとおしい要素をぜーんぶ取り除いちゃって、嬉しいエッセンスの汁がしたたるように、うまくできたゲームなのだ。遊んでる感覚はマージャンというよりも、セブンブリッジなんかのカードゲームに近いものがあるな。ゲーム自体のつくりは単純だけど、プレイする相手にとっては、いくらでも面白くなるという感じだね。逆にいえば、相手によっては全然つまらないってこともある。

この冬、流行しそうなあがり手



⬆黒いパイ3コずつ組のパーフェクトエネルギー(300点)だ。いっちばん得点が高いので人気があるが、黒いパイというのがなんだか遊び人風でふしだらな感じがするのか玉にきず。



⬆7．8．9の同じマリオが3コずつ3組のスーパー・ファイター(250点)だ。マリオのいろいろな姿態が若者に喜ばれている。特にスターマリオのニコヤカな表情がいいぞ。



⬆同じ絵柄の黒パイのうち、どれでも3コずつ2組と、6のマリオが3コ1組でワイルド・バイタリティー(200点)だ。ワイルドって言葉がけっこう男らしくていいと思うな。



⬆マージャンでいうところのいわゆるイッツー。数字がずらーっとならんでヒジョーに気持ちいいけど、このドンジャラではなんのヤクもつかないあがり手なのだ。ちぇっ、へんなの。



⬆これも特にヤクのつかないあがり手だ。だけど、スタンリー、バルーン・兵士、バスビーという超マイナーキャラでまとめたところが玄人っぽくてうれしい。ファンキーでしょ。

ドンジャラ豆ちしき

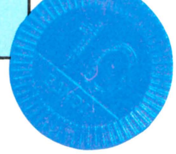


謎の人物と評判の高いスタンリー。実は彼はドンキーコング3のキャラクターなのだ。主人公である彼の役目は、動物のドンキーコングを、とにかくガムシャラに上へ上へと追いやることによって、バスビーの巣につっこませ、イタイめにあわせてやることだ。まァ、いってみれば“イジメ”だ。ドンキーコングに押しつぶされて死にたくないという気持ちはわかる。しかし、だからといって、善良なゴリラをイジメて良いのでしょうか。疑問である。

お金は必要ありません

それがこのゲームの妙味なんだよなー。人とのかけひきが面白いんだ。ゲームデザイナーが仕掛けたシナリオではない、突然のドラマチックな展開に鳥肌がたってしまったりするのだよ。こーゆー突然の鳥肌とかゆーものは、偶然という天才にしてはじめて成しとげられるシナリオ。その偶然をより完璧なものにするためには、お金を賭けて真剣に勝負するのがいい。しかし、それは法にふれるので、賭けたつもりで真剣にプレイしてくれ。その他、家の権利書、最愛の妻、生命などを賭けたつもりになって、真剣にプレイするとより楽しめるぞ。





ニッポン放送Kyon²のオールナイトニッポンとShake hands!

WHAT TO DO...
ファミ・バカコーナー



さあ、ファミ・バカコーナーですよっ！読んでくださいよ。KYON²のオールナイトニッポンのファミコンエキスを、あなたのもとに！



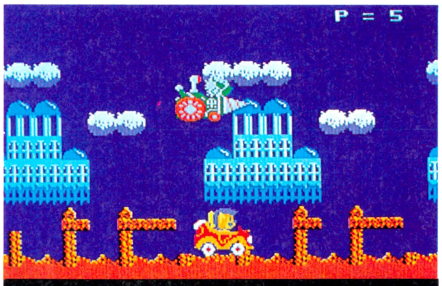
スタジオ内が、楽屋風景!! アイドルが大集合の放送だ

留まることを知らない、ファミ・バカコーナーです。今回は、もう突然、内容に入っちゃいます。10月16日のファミ・バカコーナーでは、いつものレギュラーの小泉今日子先生、ゲームフリークの田尻名人、ファミ通編集部のバカK、そして放送作家の橋さん。さらに加えるに、最近はよくご登場される芳本美代子ちゃんと、尾高千恵ちゃん、それに、森恵ちゃんに長山洋子ちゃんという、空前絶後のオールアイドルキャストでの放送でございました。してお題は、それだけ若い女性が集まったからかどうかはわかりませんが、東映動画の『長靴をはいた猫 世界一周80日大冒険』という、平和感あふるるソフトでありました。

K　これは、どういうゲームなんですか？　田尻先生？

田尻　これはですね、長靴をはいた猫が、80日間で世界を一周するという――。

小泉　映画の（といいかけた瞬間に）



⬆東映動画株式会社より、11月21日に発売される、『長靴をはいた猫 世界一周80日大冒険』。4,900円。

？　ああ、うっ！（だれの声か不明。田尻名人のテストプレイを見て、誰かが叫んだ）

一同　（笑い）

K　だいたい説明しますとですねえ、世界一周が150日間ぐらいかかってた時代に、猫のペロがですね、「ボクは80日間で世界を回れるよ」って言っちゃって、それで大冒険をしながら、ペロが世界一周を80日間で回れるかっ！　っていう、そういうふうなゲームなわけですよ。

田尻　ま、雰囲気、スーパーマリオみたいなゲームなんですけど……。

一同　（笑い）

芳本　ああ、ペロ、やられた！（と、突然に）

田尻　どんどん右に進めばいいんですよ。

小泉　長靴が落ちてて、長靴をひろうと、ジャンプカが出てきたり、走るのが速くなったりしてね――。

芳本　無敵になったりして……。

森　先生！（と手を挙げて）

小泉　はい。

森　さっきワープしたんです！

小泉　さっきねえ、始まる前に、芳本とねえ、メグ（森恵ちゃんの意味）が、ずーっとやってて、何をまちがったかワープしちゃって、すごい半狂乱ぶりを――。

一同　（笑い）

小泉　（この映画を）小学校のころね、子供会の映画で観たような気がする。

一同　あっ、白くなった！（と画面を見ながら）

田尻　これ、ある長靴をとると、白黒の画面になるんですよ。

芳本　あーっ、落っこっちゃった。

一同　あー。

と、まだまだこの後も放送は続いていたわけなんですが、画面の中のペロの一挙一動に、アイドルのみなさんが、「あー」「わあ」と、まるで打ち合わせでもしたかのように歓声をあげられまして、非常にキャピキャピした放送となりました。でもまあ、たまにはこの、若いアイドルさんたちに囲まれて、えー、ファミコンをするというのも、ナカナカよろしいもんじゃないかと、年寄りくさいことを考えながら、渋茶をすっている今日この頃でございます、な。

Gallary Famibaka



➡必ず、来ると思っていた。何がって？『悪魔城ドラキュラ』のイラストですよ、イラスト。それも、こういうネタの……。これは、千葉県の桑田浩クンの作品だ。今度は、ぜひとも色をつけて送ってきてね。

てなわけで、絵心に目ざめたキミは、ドシドシ、イラストを送ってくれるように。イイ作品には、記念品を差し上げる予定になっております。

さすがに盛り上がったぜ!! ゲーム精神の基本は格闘技

さあ、では次の週です。10月23日の放送です。その日の放送のゲストキャラ(!?)は、芳本美代子ちゃんと尾高千恵ちゃんでした。そして、その日、持っていったゲームは、発売されたばかりの、『プロレス』でした。

小泉　今日は？

K　今日はですね、さっきからみんな、ずーっとやってますけども。

小泉　芳本、熱中！

K　芳本大熱中、目がマジ。発売されたばかりの、任天堂の『プロレス』です。

小泉　これ、おもしろいよねえ。

K　ケッコウ、すごいでしょ!?

小泉　前にも、プロレスのゲームあったでしょ。

K　ええ、ありましたね。

小泉　数字が出てきて、ドンドンドンドンとやらないとだめだったし、技も少なかったからあんまりねえ……。でもこれはなかなか――。

K　すごいでしょ!?

小泉　うん、いろんなことができるんだよね！

K　小泉先生って、プロレスファンなんだ。

小泉　んー、普通。

K　普通(笑い)。

小泉　ちっちゃい頃は、女子プロが好きだった。

K　田尻先生、どういうゲームなんですか？

田尻　これは、あの……プロレスそのものです。

一同　(笑い)

小泉　いや、それしか言いようがないよね。

田尻　これは、昔あったプロレスのゲームとはちがって――。

芳本　しゃべってるスキに(実は、田尻v.s.芳本の試合がコーナー初めから続けられていたのであった！)。

田尻　ボタンとコントローラーの組み合わせ



⬆任天堂の『プロレス』。ディスクカードで、2,500円。これは、まちがいなし。すぐ買いましょうね！

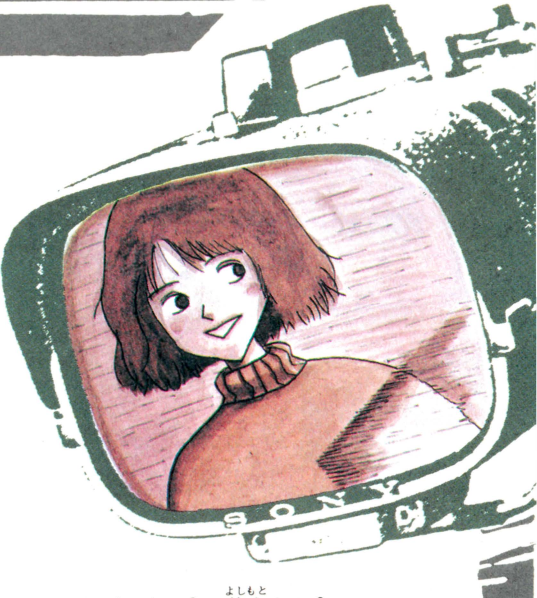
で、リアルタイムで、すぐに技がかけられるんですよ。技の数も非常に多くて、選手によって得意技が決ってるんです。

小泉　この、レフリーの動きも、見のがせない！

尾高　あとカメラマンが。

小泉　カメラマンがいるのよね。

田尻　2人でやると、ムチャクチャおもしろいです。



K　いかがですか？　芳本さん？

芳本　おもしろい！

小泉　場外乱闘とかもできるし、あと、ロープにのって飛んだりするのが、なさけない！

K　はずれちゃうとね。でも、これはほんと、よくできてると思います――。

と、とにもかくにも、コーナー中ずーっと田尻先生と芳本さん、半分放送を放棄して(!?)、試合に熱中してらっしゃって、小泉先生にして、小泉　こっちはこの世界にひたりきっている！と言わしめたほどの、大盛り上がり大会でした。いやあ、もう手放しでホメちゃう。ファミ・バカコーナーでは、『プロレス』を大推薦です！

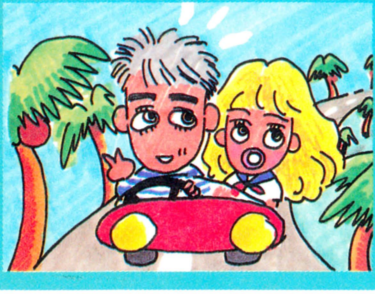
というところで、もうスペースぎれ。また次回をお楽しみに。ちょっとねむいけど、ちゃんとラジオを聞いてくださいね。みなさんのおたよりも待ってます。それ、じゃーまた、です。





To Be Continued, NEXT!

Game Freak ビデオゲーム通信 第12回



ヤッホー！　ビデオゲーム通信だす。みんな喜こんでくれ、今週から１ページ増えて４ページでビデオゲームを紹介できることになった。ウォー、うきうきするぜーッ！　ファミ通じゃ、人気のあるコーナーは、どんどんページが増えるのサ。ヒャヒャヒャ５ページ、６ページ……100ページに増える日も近い、全ページ占領はいつだ？

今月の新ゲームは



©SEGA



君を乗せて僕は走る。一万キロの彼方まで澄んだ青空、クリーム色の砂浜、白く泡立っては消える波……。

目からウロコがバリバリボロボロはがれては落ちる超美麗な画面に、三半器管に悦楽の衝撃をぶつけて体中をシビれさせられるＢＧＭ。誰もが神の創造と信じて疑わない最高級ドライブシミュレーションゲームが『アウトラン』だ。

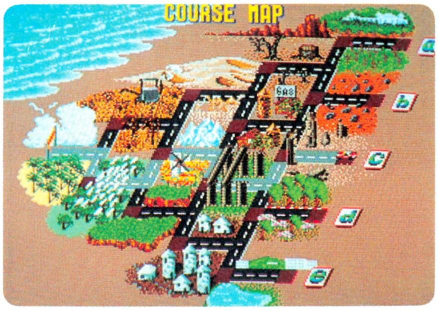
そして、キミは赤のオープンカーにブロンドの彼女を助手席に乗せて走る。走る。彼女のいないキミにはつかの間の幸福な夢を、いるキミにはぜいたくなもうひとりとのスリリングなひとときを。トロピカルシーサイド、晩秋夕暮れの枯木達、昔見たウエスタンムービーを思い出す荒れ果てた砂地、大自然の育む生命感に満ちた地平線まで広がるフラワーガーデン……シチューエーションも気の向くままに、アウトランナーは風とひとつになって至福感に包まれてゆくのだ。昨日とはまったく違う今日を見つけ出したいキミに『アウトラン』は、いつでもコクピットをあけて待っている。

オォモーレツ！　体感マシン



ハンドルを回すと、コクピットが画面ごとグリグリ動く体感マシンが『アウトラン』だ。日本では変速ギアが左にあるけど、欧米向け輸出品の変速ギアは、右にあるぞ。ビックリ。

5つのゴールをめざせ



『アウトラン』の走行コースは、スタート地点からゴールまでに４回分岐点がある。この分れ道のどちらを選ぶかで後のコースが変わるぞ。ゴールも５種類用意されてる。

往来を走る車達

『アウトラン』はレースじゃないから、道を走る車も、フツーの乗用車とかばっかり。背景にもドライブ感覚があふれているね。

GAME START

『アウトラン』は1ゲーム200円。幸せを味わうには安過ぎる値段だ。金銭につらく悲しい小中学生は、幸せするのをガマンするか、コツコツ小銭でも貯め込んで幸せをつかめ。ゲームスタート前には、ＦＭラジオを選局して３種類のＢＧＭが選べるゾ。どれも心にしみ入る大名曲だ。感動が渦を巻くぜ。さあスタートボタンを押せ！



気分はトロピカル。イカスＦＭ局を聴こう。



大勢のギャラリーに囲まれ出発。行くぜー。

STAGE 1 ドライブに行こうヒィヤッホー



道の脇にある矢印の看板は、カーブの予告板だ。ハンドルを切る用意をしておこう。事故ったら許さないぜ。

『アウトラン』だってステージ1は簡単だ。画面の美しさに圧倒されて、ハンドルぶるぶる揺らしたりしなきゃ、たいしたことはないのだろう。ただし！　ステージ1で唯一気を付けなければならない地点があるのだ。そうだ。それは、Ｓ字カーブだ。ここは上級プレイヤーならいざ知らず、フツーのヤツは全開スピード293キロで曲がることはできない。充分減速してゆっくりとゆっくりと曲がるに限るぞ。自分で上級者だと思うヤツは全速で曲がってみよう。もし曲がれりゃ、ステージ1のラップタイムは58秒に迫るハズだ。もち他のところでミスをしないでだぞ。

『OUT RUN』IN『OUT RUN』



道端の看板の中に見つけたぞ。『OUT RUN』の看板だ。遊び心が効いてて嬉しいね。

CHECK POINT



このCHECK POINTのゲートをくぐるとステージ1は終わり。ステージ2だぞ。

STAGE 2 空気がおいしいな

無事ステージ1をクリアーした君、おめでとう。ステージ2は、分岐点で右を選んだ者は、夏の青葉がまぶしい並木道、左を選んだ者は、夕暮れ寂しさにヒューヒューの並木道だ。どちらを選んでも、全開スピード293キロじゃ曲がり切れない急カーブがある、これは上級者でも絶対曲がり切るのは無理。あせらずに減速してカーブに入ることだ。曲がれずにクラッシュするよりも、ズーッとタイムロスは少ないのだから、迷わず言うことを聞きなさい。



急カーブは絶対減速しないと曲がり切れずに道からはみ出す、注意だ。



樹の影がアスファルトにのびている。自然が気持イイ。

わかれ道はくねくね



どちらの道もゴールにつながり、走ることができるのだ。

秋の夕暮れはシブい



ゲーム中、最も美しい景色のひとつ。夕暮れ時だ。



茶色い乗用車の中は誰かなあ。



八百屋かチリ紙交換の車みたい。



金髪ギャルがふたり！　イイぜ。



これはまさしくワーゲンでは。



これ高級車風だね。俺も欲しい。



前にいると、視界がわるいぜ。

STAGE 3 難しいけどオモシロイWHY？



あたりは春がいっぱい、黄色やピンクをふりかけた花畑にコロコロうきうきピクニック。金髪ギャルも嬉しそう。



道が下り返になる手前は、道路の視野が狭くなって走りにくいよ。



道路の左側はお花畑、右側は岩の壁、メルヒェン＆ワイルドをお楽しみだ。

難度は上がって、楽しさは100倍、人生最良の時間を過ごせる『アウトラン』ステージ3にきたぜ。熱いハートに幸せいっぱい詰め込んで走ってゆこう。お花畑のコースを選んで走ってるキミは気を付けよう。最初の右カーブはヘアピンカーブだ。ぐぐーッと、ぐいぐいスピード落とさないと、彼女モロともクラッシュして引っくり返って脳ミソかち割るど。高くて長い岩壁のコースを選んだキミは、コース自体はそんなに難しくないから、壁に突っ込まないように気を配っていればヨイ。カッコつけようと無理して、金髪ギャルに迷惑かけるなよお。

怒られ三昧コーナー

障害物に低速でぶつかった時は、オープンカーは引っくり返らない。だが、乗せてるブロンドギャルは怒髪天を衝くことおびただしいのだ。コワイ。

パターン1



セツセツと文句をたれるギャル。私が悪うござんした。

パターン2



興奮の頂点！　殴りかかるギャルに女の強さを見るぜ。

パターン3



ギャルがフテてる。まいるぜ。どーすりゃいいんだい。

目に砂が入ってくるよ



ステージ3のあるコースを選ぶと、このとーりスゴイ悪路に！



砂ボコリを舞い上げて道が見えまひぇん。腕の見せどころだねえ。

ぴくにっく ピクニック るんるん



たまにはノンビリと大自然と戯むれるのもいいゾ。スコアもタイムも忘れてな。

STAGE 4 スピードの出し過ぎに注意



今はもう冬。オープンカーじゃ寒ぐで寒ぐで死にぞうだ。

『アウトラン』の白眉ともいえる、ゲームの頂点、最高の盛り上がりのステージ4だ。おいしいモノは後半にとっておくセガ社の心にくい演出にもうオイラ首ったけだ。ワナワナふるえちゃうよ。ここでの見物はやはり岩でできたブリッジのならぶトンネルコース！　マニアの中にゃ、このコースを見るために、各分岐点でのコース選択を決めてあるヤツいるもの。それだけ絶景かな絶景かなってコトなのサ。でもどうせだったらぜひ他のコースも行って見てきて欲しいよな。幸せはいたるところにあるんだから。



北海道あたりによくありそうな建物がチラホラと見えますなあ。暗いけど。



この建物はいったいナニなの。不思議な雰囲気があふれてるよ。道が広くてよい。

レトロな首都高



首都高を走る感覚ね。あの青山トンネルあたりとかさ。リアルだな。

STAGE 5 感動 ゴールはスグだ 気を抜くな



上り坂なんだけんども、こう見ると道路がすンごく広く感じる私。しかも今は他の車が一台もないふたりの世界。

いよいよクライマックス。ここまで幸福にひたり切って走りまくったキミたち、もう興奮度は絶頂に達し、鼻息は1,000キロもあることだろう。安心したまえ。このステージ5を走り切れば、ゲームは終了だ。ソウ。キミのビクトリーとなるんだ。しかし、ここにくるまでに1回でもクラッシュしていたとすると、ゴールインはちと、ちとムズイな。気合をためて一気に放つしか方法はない。ノーミスのドライバーの人達は、最後の最後でこけないように、油断をせずに走り抜こう。ここまでくりゃ、充分プロドライバー、ブロンドギャルの自慢の彼氏であることまちがいなしだ。さあ、ニルヴァーナ目指し、最後の力をふりしぼるんだ！ ゴールゲートは目の前まで迫っている！



この道端の岩は中々くせ者。ブチ当たってコケないように。この岩め。

これは一体ナニ





そしてココは、二本の円柱の上に棒状の岩が載せられゲートをつくっている。

このナゾの建造物はナニ？ なンかのメッセージを感じる遺跡チックな円柱だな。

青春のさばヲリ

田尻智著



家ン中で『ワンダーボーイ』が死むほどできるつーんで、『高橋名人の冒険島』を買った。4時間もねばってプレイして、腰は砕け散るほど痛いし、頭はプッツンおきゃんぴー。でも8-2までいったんだよね。だが、コンティニュープレイをあせった僕ァ、スタートボタン押しまくって、「おや？」と思ったら「ROUND 1-1」だ。プッツン。

GOAL CONGRATULATIONS!



ブラボーッ！ だ。ギャラリーに囲まれて、偉大な男はコクピットを降り立つ。



万歳！ 万歳！ 勇者アウトランナー万歳！ なんちち。おみごと。

CONGRATULATIONS！ この宇宙で一番長いんじゃないかと思うほど長い英単語は、今ここゴールゲートまできたキミのためにある言葉。すばらしいハッピーエンドがキミを待ち受けている。ここまでくるのにかかったお金については問わない。『アウトラン』はすべての人々のためにあるのだから。走行中、エンジン音と重なっていたBGMが、今は澄みきった青空のようにクリアーなメロディーをかなでる。また走りにきてくれよなアウトランナー。

GAME OVER 終わったぜ



人生で一番悲しい瞬間だ。中央の8文字がウラめしい。

ゴールインできなかったヤツは走って途中で、ミジメなタイムオーバーの辛酸をなめることになる。でもいいのさ。男は何度もこういう体験をして大きくなっていくんだ。

セガマーク III 通信

いらつしやいませわたしがしやかいじんせがまあくすりいゆうざあのみずのてんちようだあいかわらずようきなまいにちをおくつているぞみんなもそうゆうふうにようきなまいにちをおくつてくれるとうれしいなさてことしのねんまつのせがばわあはすごいぞいつぱいげえむがはつばいされるのだらいねんはきつとせがのとしだね。





『阿修羅』はブッソーな戦闘アクションだっ!!

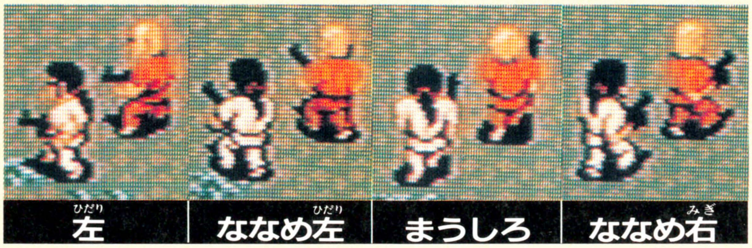
●カートリッジ　5,000円

ここのところ発売するゲームがすべてデキがいいってんだから、おどろいちゃうよね。で、今回もその例にもれず、『阿修羅』はそーと一楽しめる戦争ゲームなのだ。どっかのなにかに似てないこともないけど、面白けりゃ文句はいってられない。ハデに撃ちまくって、ハデに殺しまくれば、ウキ世のウサは晴れるってもんだ。危険だなー。

主人公はこのふたり！

注）おさげ髪が阿修羅
ハゲが昆沙門だ

➡頭がデカくて足が短いキャラクターが、私も大好きなのだ。これぜったいカワイイよね。



武器はこれだ！

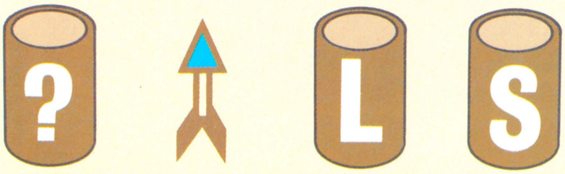


⬅鉄砲ってゆーよりもマシンガンだね。これは、アイテムを取るとパワーアップしたりもする。



⬅たぶん弓矢だと思う。でも、さきっちょに爆弾のついてるやつなのだ。戦車なんかはこれでね。

パワーアップパーツもある！



⬆敵の建物を連続して、やられずに破壊すると出現する。画面上の敵を全滅させる。

⬆敵の健物を連続して、やられずに破壊すると出現する。弓矢の爆発力がアップする。

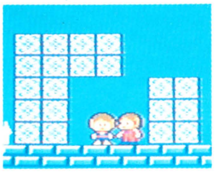
⬆敵を連続してやっつけると出現する。鉄砲のタマのとどく距離がグーンとのびる。

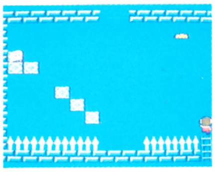
⬆敵を連続してやっつけると出現する。鉄砲のタマが敵を貫通して飛ぶようになる。



水野店長の これなんだなっ！

いよっ！　私だ、水野店長だ、いやー『阿修羅』はオモシロイねー。ところでさ、『アレックスキッド』買った？　こっちもサイコーなんだぜ。んでね、『アレックスキッド』のヒントなんだけどね。ラダクシャン城では、ぐうすかと戦うまえに、まず兄イグルを助けることと、ニバーナ王国への親書を手に入れることが大事なのだ。

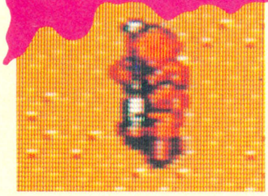




※戦場の狼たちの怒りを越えろっ!!

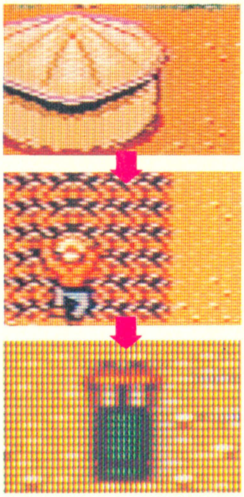
ROUND1

ロケットランチャー男



⬅戦場なのに、どーしてこんな目立つ服を着てるのだろう。タッタカ目のまえを走りぬけていく姿は、なかなかよい。

ほりょを救出せよ!



⬅こーいった建物には、ほりょがとらわれているのだ。爆弾で破壊して救出だっ。

⬅助けられてヨロコブほりょの人。アワ踊りにも似たポーズが涙をさそう……。

⬅彼は助けられたお礼に、矢をくれるのだ。5本パックになっている。

火炎放射器男





➡この炎を見てくれ。私は思わず、ゾゾッときてしまった。焼かれたらイチコロだ。

ROUND2



➡ラウンド2は、深いジャングルでの戦いだ。途中、せまい橋なんかも渡らないといけない。

ROUND3



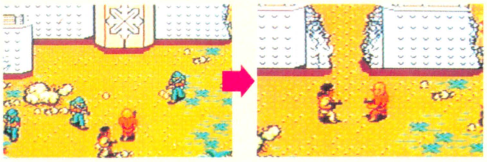
➡ラウンド3は、連続した沼地での戦いだ。敵の攻撃も、とってもハゲしくなってくる。



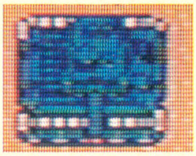
START

クリアーだ!

ラウンドクリアーは、敵のとりでを破壊するとできる。とりでを守る敵兵をやっつけたら爆破だっ。



戦車



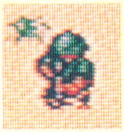
⬆大事なところでは、このよーに戦車が守っている。爆弾2発で破壊できるぞ。

そげきしゅ男



⬆彼は、べつに逆立ちしているわけではないのだ。

歩兵男



⬆銃をかまえて歩きまわるやつ。死をおそれないスサマジイ人たちなのだ。

沼地の戦い



⬆腰から下を沼にうずめて進まなければならない。スピードが落ちるぞ。

死んだっ! 男ならハラを決めて戦え!



⬆ふたりそろって仲よく死んでしまったのだ。めずらしいからのっけてしまうのだ。まるですべりこみセーフみたいだね。



⬆いくら敵がすぐ近くまで来たからといって、あわててしまってはいけない。男ならキュッとケツをしめろ。

発売予定カレンダー

12月上旬　グレートテニス(1メガ)
スポーツシリーズの新作。1メガだからたぶんキレイ。

12月上旬　ゴルフ(1メガ)
スポーツシリーズの新作。『グレートテニス』と同時発売。

12月中旬　忍者(仮題)(1メガ)
どんなゲームなのか、今のところまったく不明。

12月中旬　ハイスクール奇面組(1メガ)
週刊『少年ジャンプ』の同名マンガからのゲーム化。

12月下旬　スペースハリア(2メガ)
ご存知、アーケードからの移植。クリスマスには遊べるぞ。

来年　コロニスリフト(全機種)
発売がちょっとのびてる、期待のシミュレーションゲーム。

来年　ブラックオニキス(全機種)
パソコン版は大ヒットした、ロールプレイングの傑作。

パソコンゲーム通信



第12号

軽いゲームが多いなか、ドッシリ重いゲームが登場。しかも、流行からちょっと離れたアドベンチャー。『殺人倶楽部』は、九州のリバーヒルソフトがこの秋贈る、本格ミステリーアドベンチャーだ。大人の味のパソコンミステリー、キミもどう？

Murder Club 殺人倶楽部



⬅画面右側に、その場所で使えるコマンド一覧が表示され、このなかから適当なものを選べば、ゲームは進む。で、それに対するコメントが、下に表示される。グラフィックはシンプルだけど、それが雰囲気。PC-9801用で、ディスク2枚組7、800円。リバーヒルソフト。



聞き込み・証拠集め

とにかくいろんな所に行って、いろんな人に会って、いろんな情報を集めよう。なかには変な人もいるけれど、案外、役に立つヒントをくれることもある。人物の背景がモノトーンなのが、なかなかよい感じでしょ？

コジャック、それともコロンボ!?
とにかくボクは、名刑事なのだ

自動車販売会社ロビンズ商会社長、ビル・ロビンズ(34歳)が、何者かに殺された。死因は、ナイフ刺傷による出血多量。死亡推定時刻は、午前1時。被害者は、再婚とはいえまだ新婚。犯人は誰？　動機は金銭上のトラブル、それとも個人的な恨み……？

ここまで書けば、ゲームの目的はもうわかったでしょ。そう、『殺人倶楽部』は犯人探しのミステリーアドベンチャー。キミはJ・B・ハロルド刑事となって、この殺人事件を解決しなくちゃいけないのだ。といっても、テレビの刑事ドラマみたいに、犯人との派手な撃ち合いシーンなんかない。ひたすら地味でつらい捜査あるのみ。

捜査の第1段階は聞き込みだ。関係者の家や会社などをまわって、情報を集めるのだ。第2段階は、証拠集めのための家宅捜索。でもね、勝手に人の家をひっかきまわすわけにはいかないわけで、〝家宅捜索令状〟なんてものを検事からもらわなくちゃダメ。当然、ある程度、捜査が進んでないと、その令状はいただけない。

で、それも無事に終わって、怪しい人物が浮かんだとしよう。そしたら、よっし逮捕！　もちろん、「警察へいらっしゃいな」じゃダメ。今度は〝逮捕状〟が必要だ。だけど、逮捕状が取れたからって、喜んではいられない。自白させないと、事件は解決しないのだ。こいつが犯人だとわかっても、このゲームでは捜査能力が、証拠品集め、取り調べなど5つの項目で採点さ



⬅集めた証拠品を調べてくれる、鑑識課のチャーリーさん。刑事の右腕的人物だ。



➡家宅捜査だ、逮捕だという時には、必ずこの検事さんの令状をいただくように。

れ、どれも100点にならないと、ゲームエンドにしてくれない。ムム、きびしいっ!!

しかもやっかいなことに、取り調べが進むにつれて、怪しいヤツが出てくるわ出てくるわ。なんと、10人以上もの容疑者が浮かぶのだ。なかには明らかに犯人じゃないとわかる人物もいるのだけれど、事件解決のためには、無駄を承知で取り調べをしなくちゃいけない。それに、被害者にしても、決して正義の人じゃなかったようだ。けっこう悪どい事もやってるようで、いろんな人に恨まれていたみたい。

おもしろいのは、パッケージの中に「重要書類」と書かれた袋があって、その中に事件があった町のマップ、登場人物の関係図から、関係者調書、証拠品一覧表が入っていること。ゲームが進むにつれ、つまり捜査が進むにつれてわかってくる事実を、これらの書類に書き込むのだ。つまり、ただモニターに向かってるだけじゃ、ダメだってこと。なかなか本格的だ。

でも、ゲームを進めるのはそんなにやっかいじゃない。コマンドはすべて選択式。カーソルで適当なコマンドを選べば、一応ゲームは進む。



容疑者の取り調べ

⬆容疑者面々。被害者の奥さんやら秘書やら、看護婦やらと、女性も数人いる。被害者はけっこう悪い人間だったのだなあ。殺されて当然、なーんて思ったりもして…。

このコマンド選択式は、アドベンチャーゲームにすっかり定着したようで、昔のように「ミル」、「トル」なんて、いちいちコマンドを入力する方式はもう古い。だからといって、ゲームを解くのが簡単になったわけじゃないからご安心。このゲームは、十分に難しい。たっぷりミステリーのダイゴ味があじわえる。

アドベンチャーゲームって、アクションゲームのような派手さはないけれど、知的好奇心をくすぐってくれる。たまにはこんな大人のゲームで、静かに興奮するのもいいんじゃなあい？



⬅プレイが終わるたびに表示される成績表。これを見ると、事件解決まであと一歩だ。

ルーク青年のパソコンレッスン

120ページからのボクが書いた記事、読んでくれた？ アメリカに行って驚いたことはいくつかあるけど、すっかり16ビットのパソコンがメジャーになってるのにはビックリしたな。コモドールのアミガに、アタリの520ST、それにマッキントッシュ。それと、発表されたばかりのアップルIIGSも見ちゃった。まだお店にデモ用のマシンが置いてあるだけなんだけど、大人気。なにしろスマートでカッコイイんだ。ちゃーんと今までのアップルIIのソフトも走るっていうからスゴイ。しかも驚いたのは、アップルIIの機能を、たった1個のLSIに積め込んでしまっていること。中を見せてもらったんだけど、1個のLSIを指さして、「これがアップルIIです」だって。

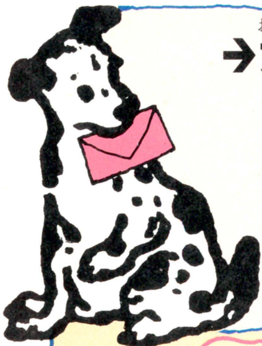
やっぱアメリカって進んでるなあって、感心しながら日本に帰って来たら、またまたビックリ。日本でも、16ビットのゲーム用(?)パソコンが発表されているんだもの。シャープのX68000だ。機能を聞いたら、アミガ以上だっていう。やっぱ日本ってすごい国なんだね。なんて、ちょっぴり愛国心のルークです。

LOGiN SOFTLOG TOP 20

ランク	ソフト名	メーカー名
1	ザナドゥ シナリオII	日本ファルコム
2	ロマンシア	日本ファルコム
3	太陽の神殿	日本ファルコム
4	覇邪の封印	工画堂スタジオ
5	グラディウス	コナミ
6	スーパーマリオブラザーズスペシャル	ハドソン
7	地球戦士ライーザ	エニックス
8	現代大戦略	システムソフト
9	TOKYOナンパストリート	エニックス
10	ハイドライドII	T&Eソフト
11	新一太郎	ジャストシステム
12	ザ・スクリーマー	マジカルズゥ
13	ブラスティー	スクウェア
14	スーパー春望	デービーソフト
15	プリントショップ	ブロダーバンドジャパン
16	アルバトロス	日本テレネット
17	ファイナルゾーン	日本テレネット
18	デーモンクリスタル	電波新聞社
19	ウイバーン	アルシス
20	三国志	光栄

J&P姫路店

〝ザナドゥ〟の続編、シナリオIIが、発売されるや否や第1位に。これは、今回取り上げたJ&P姫路店にかぎったことじゃなく、全国的な第1位だ。ムムム。が、それで驚いてちゃだめで、同時期に発売された他の2本、〝ドラスレJr.ロマンシア〟、〝アステカII太陽の神殿〟もよく売れている。今年の暮れは、笑いが止まらぬ日本ファルコムさん、なのだ。



→女の子がつくる女の子のためのページ

Peach Pie Post

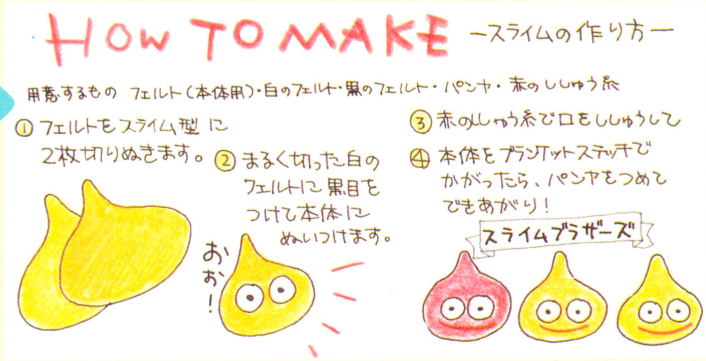
・ピーチパイポスト・

お針のつどい スライムのマスコットを作っちゃおーっ

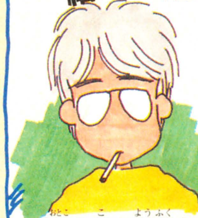
みんな、たまにはファミコンから離れて、マスコットなんて作ってみない? ファミ通編集部ではスライムのマスコットを作ってみました。なかなかカワイーでしょ?



ハイ、これが出来上りの図。かばんにつけたり、仲よしの男の子にあげたりしちゃいましょっ♡なんてね。



スタッフ紹介 小島ファミ隆編集長の巻



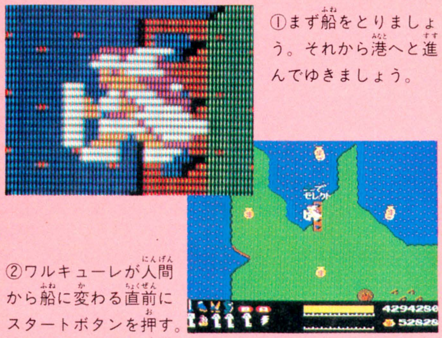
昭和29年1月16日生まれ山羊座のA型。趣味は推理小説を読むこと。斜めなことが大キライな性格。

「男の子も洋服とかいっぱい買うようになったから、女の子もファミ通買っていいんじゃない」と涼しい熱気で話してくれた編集長。〝単なるヨッパライ〟とかいわれるけど、よく見るとけっこうキュートでシブイのです♡

秘技 禁断のピーチパイッ!!

『ワルキューレの冒険』 ©ナムコ

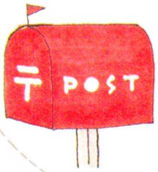
「ワタシだってオシャレしたいのっ」と、ワルキューレちゃんが言ったかどーかは知らないけど、ワルキューレのオシャレ技。今年の冬の注目カラー(?)レッド&ホワイトのツーピース。これは無器用な女の子にだってできる簡単ワザなのだ。



①まず船をとりましょう。それから港へと進んでゆきましょう。

②ワルキューレが人間から船に変わる直前にスタートボタンを押す。

LITTLE LETTER'S CORNER



(ま)え、ファミ通で「どーでもいーけど」を描いていた山口一和先生は、今何をしてらっしゃるんですか? それからファミ通に女の子のコーナーができるって本当ですか?

(神奈川県　川口明美　13歳)

えーとまず山口一和先生のことですが、同じようなお便りをいっぱいもらってるんだ。山口先生は元気ですヨ。何を隠そう、このページのイラストは全部山口先生の手によるもの。ビデ通のイラストもそうですっ。そのうちこのページのなかに『どーでもいーけど』を復活させたいなぁと思ってます。ファンレターは、このピーチパイポストあてに出してね。それから女の子のコーナーは本当にできました。このピーチパイポストがそうなのです。皆のお便り、待ってますヨ〜ン!!

(伝言板も担当してる編集者)



(田)尻さんってかっこいい。ナウイお兄さま、とゆーかんじでハンサムですね。おいくつぐらいなんでしょう?

(福岡県　近藤由紀　21歳)

うーん、こーゆーミーハーな質問大好きだなあ。田尻プロは現在21歳、確かにナウイお兄さまです。最近なんだかカルトムービーにこってててアブない感じもするけど、あのアブなさがまたヨイのかもしれませんねぇー?

(田尻プロがちょっとこわいと感じる編集者)

ピーチパイポストへお便り出してみないっ!?

ピーチパイポストでは女の子のお便りをお待ちしています。自分で発見した秘技や、イラスト、作ったマスコット、こんなことしたいっていうアイデア、普通のお便り、何でもOKだよ。採用分には500ガバス以上送ります。

あて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
ピーチパイポスト係



新着ゲーム通信

NEW SOFT

今週は注目の『ドラえもん』をドドーンとご紹介します。期待の『謎の壁 ブロックくずし』『火の鳥』『プロゴルファー猿』『消えたプリンセス』『アルカノイド』などもスゴイよ！

ドラえもん

ハドソン　12月12日発売
5,500円

ドラえもんグッズもわんさか使えるよっ

ワールド1　開拓編

ドラえもんが主人公の楽しいアクションゲームだよ。3つのワールドで構成されているんだけど、3つとも各々ゲーム方法がちがう。ちょっとユニークなゲームなのだ。

タイムマシンが故障して、のび太くん、ジァイアン、スネ夫、しずかちゃんの4人が、3つの世界にとばされてしまった。ドラえもんの四次元ポケットも故障中で、ヒミツ道具もあちこちにあるらしい。きみはドラえもんになって、4人を救けてあげるのだっ！　武器は唯一、ショックガンだけなのだ。

ワールド1は、開拓編。4方向にスクロールするトカイトカイ星とコーヤコーヤ星を探索して、のび太くんを救出してあげよう。のび太くんは、コーヤコーヤ星のガルタイト工業にとらわれているはずだ。

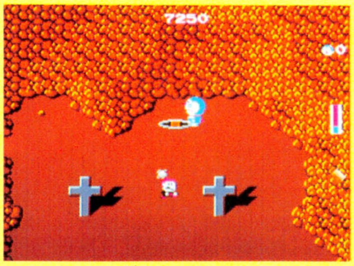
空気大砲や強力ウチワ、連射ドリンクなどのヒミツ道具をあつめて、武器をパワーアップ。どこでもドアで、ワープしながらつき進むのだ。ドラえもんは、ドラヤキをたべると、パワーが回復し、元気キャンディをたべるとパワーゲージが増加するぞ。

敵キャラも多く、弾をまき散らすやつなどイジワルなのばっかり。ガンバロウね！

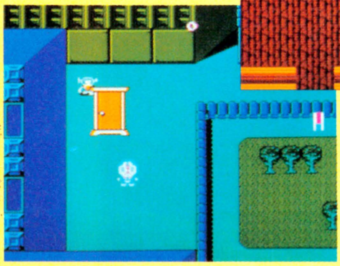
次のページでワールドII、IIIをご紹介するよ。



⬆地下面をとおって、コーヤコーヤ星へいくのだっ！

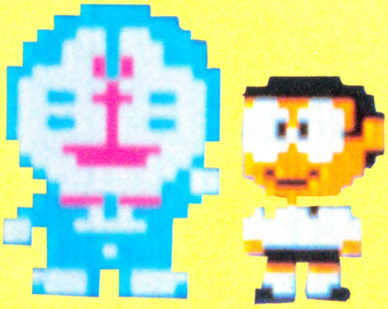


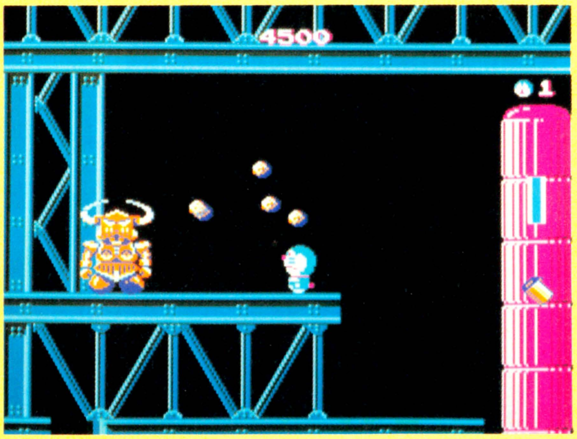
⬇のび太くんを助けてあげよう。ドラえもんの顔って、やっぱり、いつみてもオモシロイ。



⬅コーヤコーヤ星には十字架がっ。地下からでてきたところなのだ。

⬅イカイトカイ星だよ。どこでもドアにはいって、ワープしちゃおう！





➡やったー、ワールドIの最後のシーンだっ！こいつを倒すと、のび太くんを助けられる。

ドラえもん

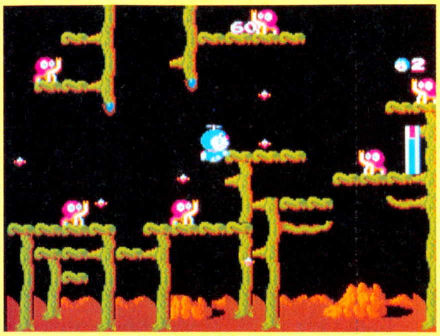
ワールドII　魔境編

ワールドIIは、魔境編。タテとヨコにスクロールする、シューティングゲームなのだっ。

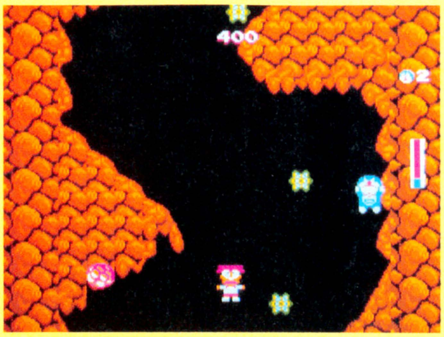
舞台は、アフリカのバウワンコ王国。

隠し部屋にとじこめられているジャイアンとスネ夫を救出してあげるのだ。

ドラえもんは、タケコプターをつけて、ビュンビュン飛びながらすすんでゆく。スモールライトやヒラリマントをとると、パワーアップできるよ。タコやカエルなど、ヘンな敵を倒して、バウワンコ像の中へ侵入するのだ！



⬆バウワンコ王国では、みどりいろのヘンな木(？)に、タコさんがのぼっているのだ。口から弾を出すからアブナイ！



⬆ピューッと上にものぼっていかなきゃならない。あんまりアイテムのでないワールドだから、シビアですな。

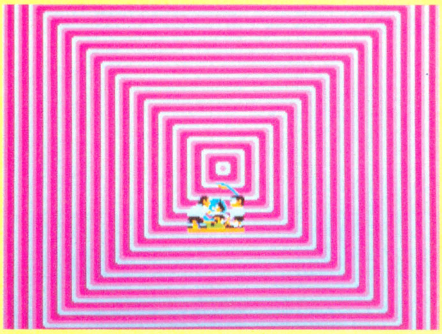
➡ガイコツや木のぼりタコのほかに、何発もうたないと倒せないカエルがヒーラヒラと飛んでいたり、火山の噴石が落ちてきたりする。







⬆ヨコにスクロールするかとおもえば、通路がカクッとまがっていて、急にたてスクロールになったりする。



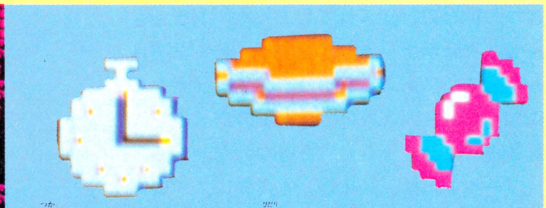
⬆各ワールドをクリアーすると、ピューッとワープして、次のワールドに向かうのだっ！



⬆ものすごーくリアル(？)なドラえもんが、かわいらしい。ワールドIIでだけ、タケコプターをずっとつけているのだ。

アイテム少なく、ムズカシW



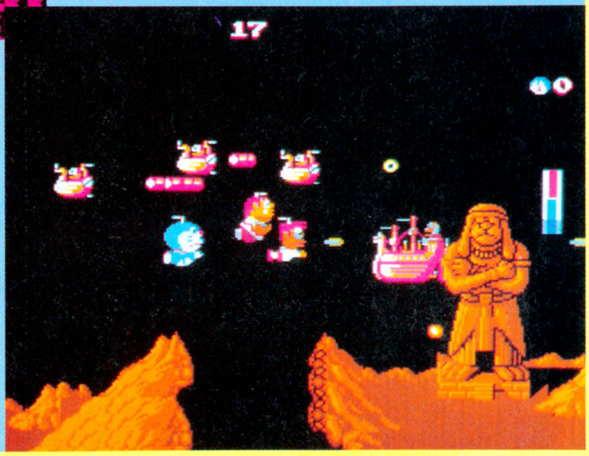


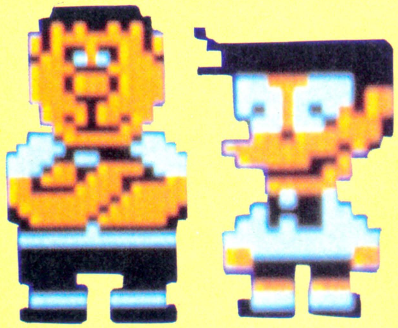
⬆使うとベンリなアイテムは、左からたんまウォッチ、ドラヤキ、元気キャンディなどなど。たんまウォッチは時間がとまるのだ。

⬆でたっ、犬の大王の化身だっ。何発も弾をうたないと倒せないぞっ！



➡空飛ぶ船が、バウワンコ像を守っているっ。母船を倒すと像のなかへ入れる。犬の大王の化身と戦うのは、それからだ。



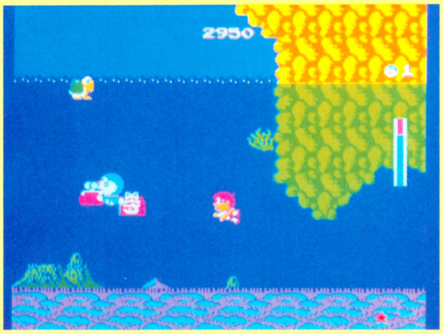


⬆ジャイアンとスネ夫は、べつべつのところにカクリされているから、ひとりずつ救出にいってあげよう。

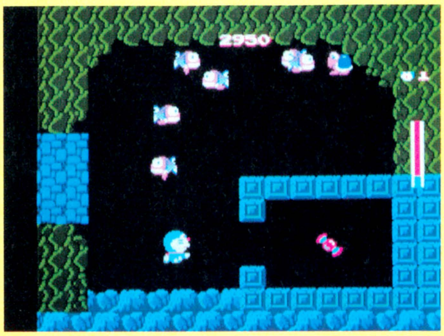
ワールドIII　海底編

ワールドIIIは、海底編。海のなかを泳ぎまわる、画面切りかえ型のアクションゲームだ。

ここ、アトランティス王国に入ると、まえのワールドで一度たすけた３人が、また宝箱にとじこめられてしまった！　３人をたすけて、鬼岩城へいき、しずかちゃんをたすけてあげるのだ。最終ワールドらしく、大ダコや海ヘビなど強いテキがたっくさんいる。早くみんなをたすけださないと、拷問部屋へ入れられることもある、こわいワールドなのだっ。

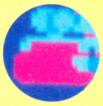


⬆海にもぐってすぐは、水も青くて楽しいのだ。ドラえもんが取り寄せバッグをもっていて、お守りがついてきてる。



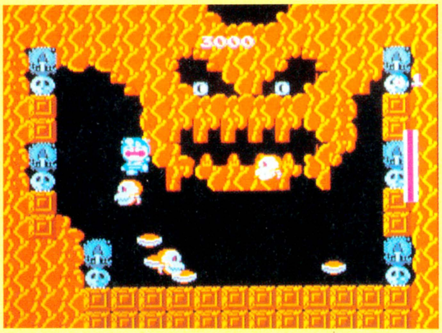
⬆ややっ、元気キャンディがあったっ！　これをたべると、パワーゲージがちょっとのびて、パワーも最大に回復する。



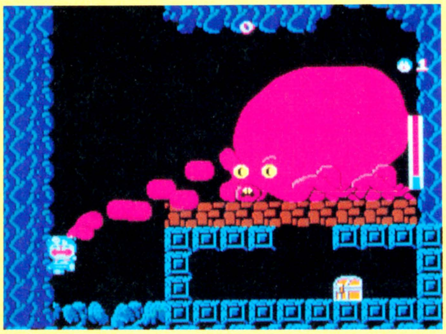





⬆ワールドIIIには、宝箱がたくさんある。宝箱のなかみは、強力なアイテムだったり、ヘビみたいな敵だったり。開けてみるまでわからない、というのをネラッているのだな。

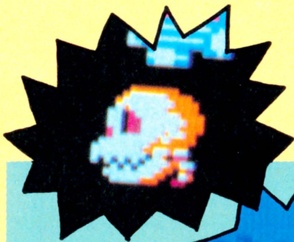


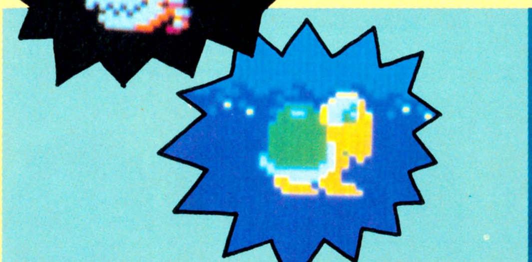
⬆だんだん深くなるにつれて、水の色はこくなっていき、さいごにはまっ黒になっちゃう。敵も手ゴワイのだっ！



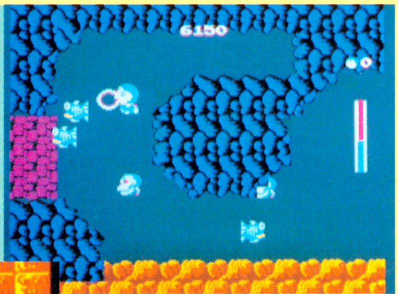
⬆おっ、大ダコがいるぞっ。大ダコを倒さないと宝箱はあけられない。足の先に弾を15発うちこむのだ！

➡⬇海底数千メートルという、海のなかだから、とーぜん敵キャラは魚類が多い。カメもいるけど、ガイコツもいるのである。



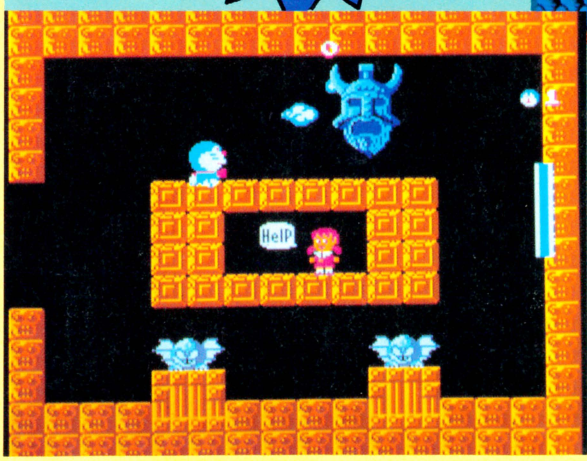
海はひろいな、おおきいなっ

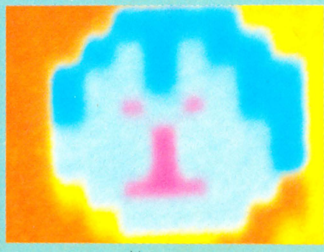


⬆通り抜けフープをもっているので、左の岩の壁をとおりぬけることができる！



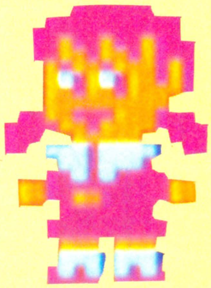

⬆スミレちゃんよりかわいいシズカちゃん。関係ないか。





⬅ポセイドンを倒すのだあっ。こいつには、たんまウォッチがきかないのだ。ライフパワーを十分にあげてから、挑戦だ。

強い敵だ！

⬆ギャーッ、宝箱を開けると、こいつがビロローンッ、とでてくることがある。中国のタコみたいなウツボなのだ。

謎の壁 ブロックくずし

両親も泣いてヨロコブ立体ブロック崩し

コナミ　12月下旬発売予定
価格未定(ディスクカード)

通称"ツインビー2"『もえろツインビー』に続いて、この年末コナミが発表するディスクカードのゲームが『謎の壁ブロックくずし』だ！

きみは、惑星を制御していたコンピュータの故障をなおすため、宇宙船で中枢部へ侵入する。敵を倒して、ブロックや壁のなかに隠された、14の暗号をさがすのが指令なのだっ！

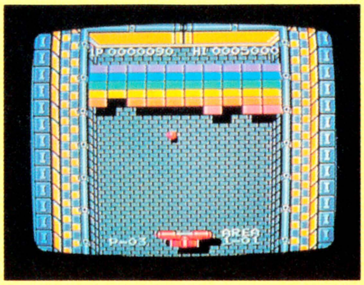
エリアは4つ。各エリアは11ステージ（部屋）だ。ウラ面も10ステージずつあるので、みんなで84ステージ。ムチャクチャ広いのだ。

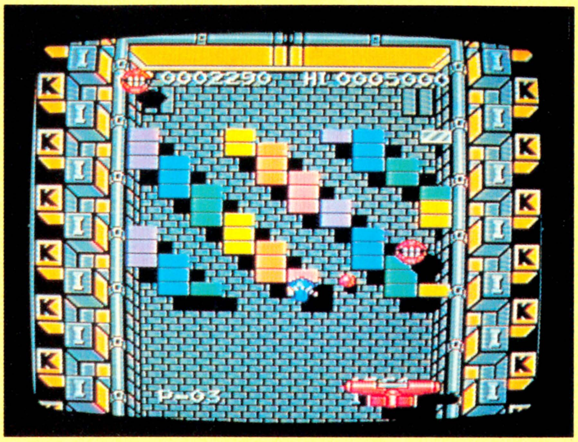
パワーアップアイテムも8種類ある。宇宙船のヨコハバが2倍になったり、ミサイルや破レツしながら進む弾が撃てたりするよ。

敵は弾を12発あてないと倒せないゴジラや、コミカルなヤリガイなど、ヘンなやつばかり。ほかにもガイコツやビッグマウスなど、敵キャラが攻撃をしかけてくるのだ。部屋の奥の床がパカッと開き、ダダダッと弾をうつやつもいる。応戦しつつ、ボールもちゃんとうち返さないといけないから、忙しいのだ。

各エリアのさいごのステージは、ボスキャラとの1対1の戦いになっているのだっ！

部屋のかたちも、立体的だし、四角だけではない。壁がせり出していたり、と難しいぞ。

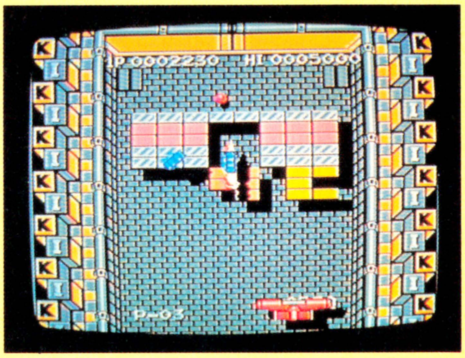


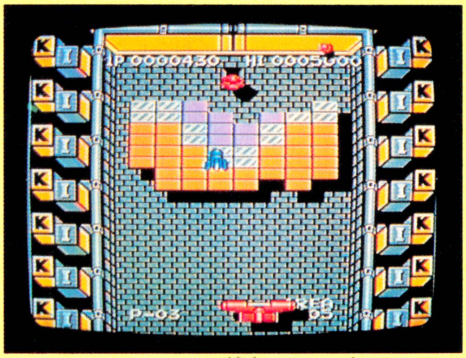


⬆エリア1。シンプルなブロックくずしだね。

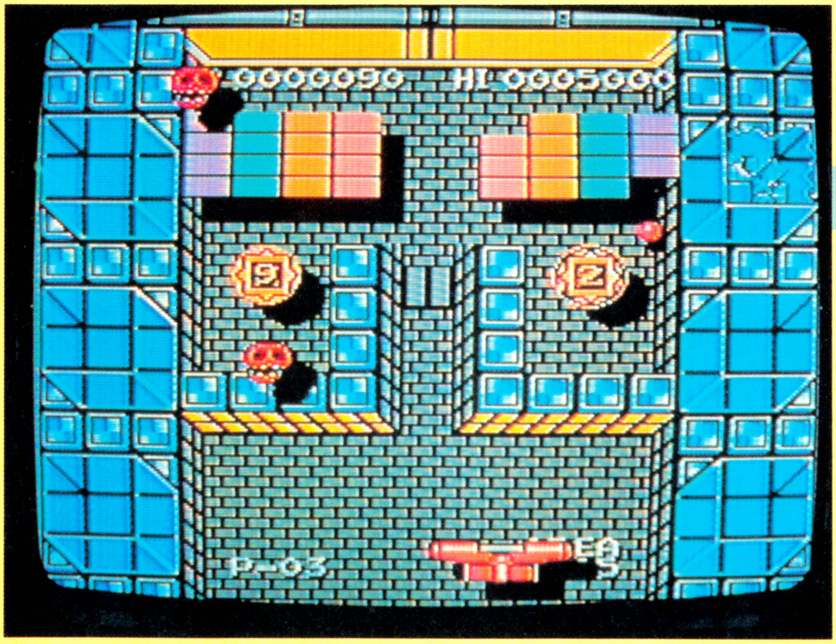
➡おおっ、レインボーカラーのカイダンでござるな。大きな口が2匹、こっちをねらってきているのだっ。早く反撃するのだっ。

⬇なんとゆーか、ヘンなものが、ニョキニョキと、画面中央にでてきた。何なのだろう!?



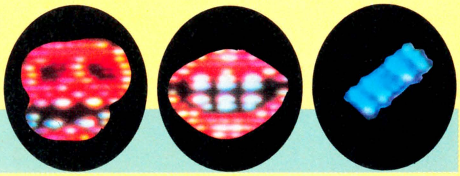


⬆エリア5だっ。まんなかに水色のシップが見えているね。これは味方なのだっ！　壁のモヨウが、謎をひめているぞ。

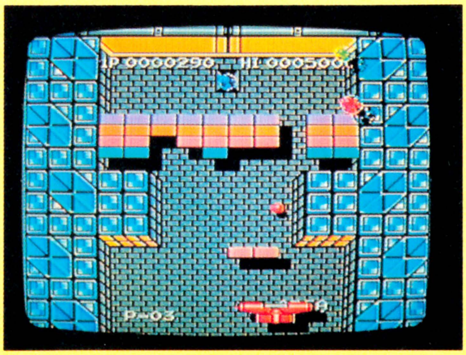


ブキミな敵がセメテくるっ

⬇なかなかブキミな敵であります。



⬇ガラスのような壁が、せりだしてきている。高度なテクニックが要求される面だ。



⬅ウオオーッ。これがブロックくずしかよォ。すべてに陰影がつけられた。美しいゲームなのだっ。

画面は開発中のものです

火の鳥

手塚治虫の壮大な物語がゲームになった

コナミ　1月上旬発売予定

価格未定

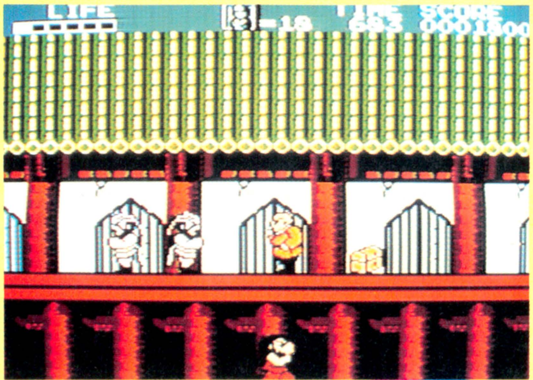
手塚治虫の長編マンガ『火の鳥』の鳳凰編が映画化されると同時に、1メガのアクションゲームにもなったよ！

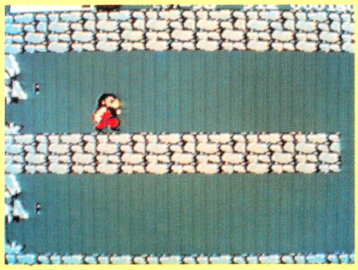
主人公は〝火の鳥〟のすばらしい彫刻をほった僧侶、我王。

火の鳥の彫刻が、16個の破片となって、全国に分散してしまった！　横スクロールする山林や海、町などをとおって、我王は破片をあつめなければならない。彫刻をしたノミを1本もって、16個のカケラをもつ、16人の悪者を倒すのだっ！

ゲームは、3ブロックにわかれている。8ステージの大和編、5ステージの来世編、3ステージの大古編。全部で16ステージだ。

透明人間になる、ちょっとの間無敵になるなどのアイテムは9種類。敵を倒すと出てくる仏像のブロックをあつめると、それを使って階段などを作ることもできるのだっ！





⬅山のなかにある、お寺へしのびこんだ我王。あっ、ライフパワーが、すこししかないっ！

⬆左側の石の像の口のところから、なんだか攻撃されそうな気がするね。でも、どーして石像って、いつも口からタマをだすのかしら。

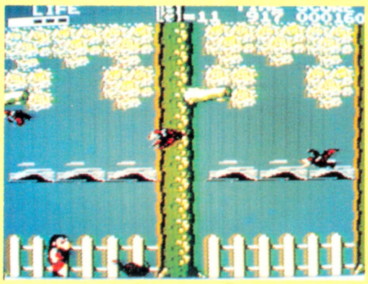


⬇デモ画面にでてくる、美しい火の鳥の彫刻なのであるっ。





⬇キツネさんがコーン、コーンととんでいる山林のなかだっ。黄金色に光る宝の箱をとったら、きっといいことがアリソウヨ。



➡冬だ。カワラには雪が積もっている。カラスは、敵のまわしものかな。



➡スコアの左どなりにある数字が、仏像ブロックの数。このゲームのミソは、このブロックなのだっ！

画面は開発中のものです

プロゴルファー猿

猿丸クンの名人芸をみれるゴルフだよ

バンダイ　12月下旬発売予定

3,300円(ディスクカード)

渋いぜっ！　天才少年『プロゴルファー猿』のゴルフゲームなのだっ。ミスターXの手下の影のゴルファー5人と、5つのコースで腕を競うのだ。勝負は、コースごとに賭けた賞金のトータル獲得額で決まる。1コースは9ホール。ドライバー、クリーク、パターの3本を駆使して、早くカップインしよう。

猿丸とくいの必殺ショット〝モズ落とし〟や〝旗つつみ〟もすることができるのだ。



⬆猿に対する敵は、黄金仮面、紅蜂、クンフー龍、キングシーザーなどだ！



⬇林間コースのほか、岩山や湖、人工施設が並ぶヘンなコースもあるよ。



⬆2人プレイができる。1人は猿、もうひとりは影のゴルファーで対決するのだ。

　画面は開発中のものです

消えたプリンセス

イマジニア　12月15日発売予定
5,000円(ディスクカード、本、カセット)

コミカルなおヒメ様探しゲームだよーん

ゆくえ不明になったラビア王国のキララ王女を探しだす、会話が主体のコミカルな事件捜査ロールプレイングゲームだよ。

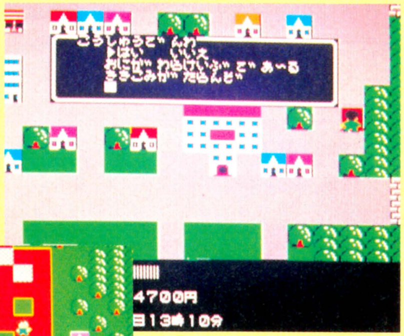
キララ王女が、王女の証しである5種の神器とともに姿を消した。猪鹿町の警察官、小林もんたは、30日の間に王女と5種の神器をみつけだす指令をうけてしまったのだ。

5つの町と広大な地下街を歩いて、店の人たちから、王女の足取りなどをききこもう。

でも、3度3度のごはんをたべ、夜はホテルや民宿でねむらないとダウンしちゃうぞ。1日1万円の捜査費用と、袖の下にもなるたくさんのアイテムを、うまく使って動くのだ！

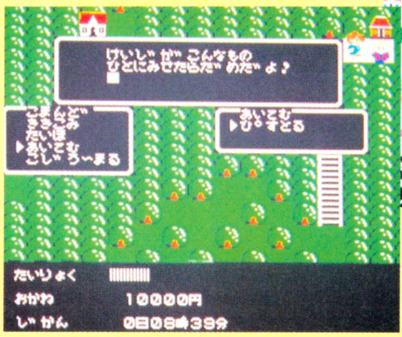
王女とまちがえて誘拐される少女や、その父。ドジな悪人のスペクター軍団など、もんたの捜査をジャマする人はいっぱいいる。

もんたより有能な(？)警察犬、小次郎丸をたよりに、大捜査をくりひろげるのだっ。



➡バスやタクシー、白バイ、パトカーなどで長距離は移動。会話主体だから、アドベンチャーゲームみたいだね。

⬇コルトP36などの武器が使えるけど、弾はなんでもマートで買わなきゃダメ。アイテム多し！





⬆体力がゼロになるとゲームエンド。店やビルに入ってききこみだ！



➡出演メンバーせいぞろいだす。小次郎丸(ワンコ)がかわいいー！

画面は開発中のものです

アルカノイド

タイトー　1月下旬発売予定
価格未定

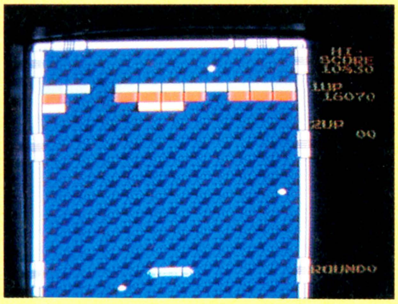
なつかしくって、新しい、ヒット作です

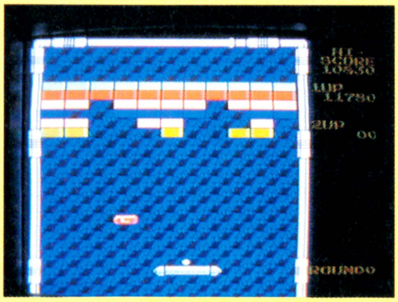
ここ2、3ヵ月ほど、ビデオゲームの業界新聞〝ゲームマシン〟の人気・売上げランキングで、第1位を独走しているのが、この『アルカノイド』。進化したブロックくずしゲームだ！

時代は不明だが、場所は異次元迷宮のなかのおはなし。プレイヤーが操作するスペースクラフト〝バウス〟は、エナジーボールをポンポン、とはねかえして、ブロックをくずし、敵を倒してゆく、33面、すべてをクリアーし、次元要塞〝DOH〟の機能を止めないと、ブロックの迷宮を脱出できないのだ！

敵は、弾こそ撃ってこないものの、だんだん近づいてきて、エナジーボールをはね返す。敵の動きに注意しないとクリアーはムリだ。

ブロックをくずすと、たまにパワーアイテムも降ってくるので、キャッチしよう。レーザー砲を発射できたり、エナジーボールの動きが遅くなったり、ゲームが派手になるのだ。





⬅ファミコン版

⬅ファミコン版にもいろんな画面があるのですが、今週はこの面だけのご紹介でガマンして下さいねっ。

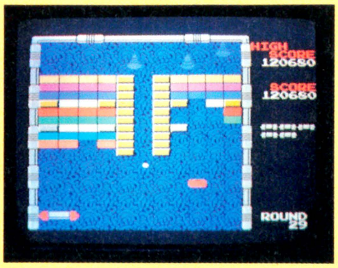
➡MSX版

⬅エキスパンドでパワーアップしたバウスは、ヨコハバがひろーいのだ！ハーア、べんりですことっ。



➡こーゆーヘンな面があるから、人気ダントツなんでしょうかね。プレイすると面白い。

⬇MSX版もファミコン版も、忠実にビデオゲームを移植してある。おとうさんやおにいさんも、これなら安心して遊べそうですよ。



画面は開発中のものです

ホッターマンの地底探険

土のなかで、ホッて歩いて、鍵探し+α

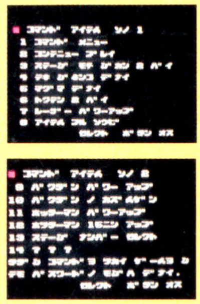
ユース　12月5日発売予定
4,900円

地震の原因をさぐりだし、溶岩にうまりそうな村を救う、穴掘り名人ホッターマンのゲームだ。14ステージの土のなかをほって、地震の原因、謎の敵と対決するのだ。鍵を4個集めて出口にいくと、1面クリアー。スピードが倍増するなど、便利なアイテムをごっちゃり使って、敵を倒しつつ、いくのだっ。各面には隠し文字もある。見つけると、1面に1つずつの隠しコマンドをおしえてくれる。



⬆隠しコマンドは、ブロックみたいなホレナサ層をビーム砲でうつとでる。


⬆2面目。時間がたつと、マグマがブオォとふきあげてくるのだっ。おおコワッ。


⬅おしえてくれる隠しコマンドのメニューだあっ！　コンティニューもある。

画面は開発中のものです

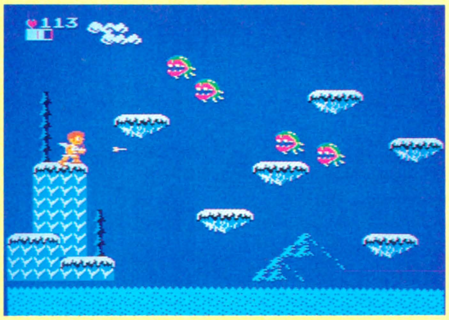
光神話　パルテナの鏡

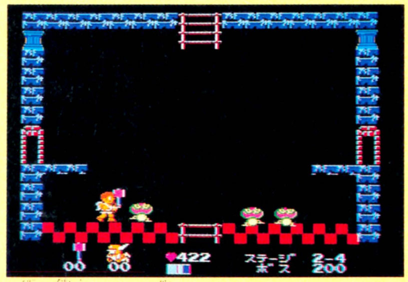
美しい女神を救ける天使ピットの冒険!

任天堂　12月上旬発表予定
2,600円(ディスクカード)

やったぜっ！　ギリシア神話を題材にした任天堂のアクションゲームが登場するのだっ！

舞台はエンジェランドという国。天使の少年ピットが、闇の女神メデューサを倒し、恵みの女神パルテナを救けるのだっ。ピットの武器は聖なる弓矢。たてやよこにスクロールする3ステージ、冥府界→地上界→天空界を冒険する。パルテナの3種の神器を探し出し神殿へ急ぐのだ。砦のボス敵も怖いぞっ！


⬅ステージ2の地上界だ。海や氷山地帯、高い山々がある。パルテナの3種の神器、鏡の盾、光の矢、ペガサスの翼を探せ！


⬆砦の内部だっ！　各ステージで3つのチェックポイントを通ると砦へ入る。最後の部屋にはボス敵が！

画面は開発中のものです

謎のゲーム 未確認情報



●こんにちは、万里子です。11月から12月にかけて、新作ゲームの発売ラッシュですね。でも、もう今週は、来年のゲーム情報のほうが多いのです。まずは、12月発売のものからいきます。

●ニチブツのビルのぼりゲーム『クレイジークライマー』の発売日が12月26日に決定しました。なんと、専用スティック付きなんですって。2つのコントローラーをたてにならべて、そのうえに、パコッとスティックをかぶせ、両手を使ってプレイするのです。

●1月発売予定だった、ファンタジーアクションゲーム『アテナ』は、12月発売。早くなりました。

●ゲームセンター用の格闘技ゲームを大ヒットさせたテクノスジャパンが、ファミコンのゲームを発売します。タイトルは、まだヒミツ。学生服を着た人が主人公の、あのケンカゲームです。ビデ通の田尻プロも「ものすごく嬉しい、早くみたい！」といっています。

●テクモのビデオゲームからの移植作『アルゴスの戦士』は、2月中旬発売です。ずいぶん内容は変更されたみたいですよ。ほぼ同時期に、サッカーゲームの『キャプテン翼』も発売します。団体戦のほかに、特訓編とでもいうような、個人プレイを楽しむモードもあるのだそうです。

●カプコンから発売される予定だった『魔界島』はなくなりました。『びげ丸(仮題)』というゲームに、合体吸収されてしまったとのこと。

●以前お伝えした、データイーストの新作ロールプレイングゲームは、タイトルが『ヘラクレス　闘人魔境伝(仮題)』になりました。

●バンダイのファミリートレーナー用のゲーム『陸上競技編』(12月発売予定)は、2人一緒にマットのうえにのって、競争することもできるんです。相手のジャマをしたり、と楽しそうですよ。

●先号のファミコン通信(11号)のこのコーナーでご紹介したゲーム『新人類』は、発売元がハドソンではなく、リコーエレメックスでした。ここに訂正し、おわびいたします。　(森下万里子)

発売日スケジュール表

11月発売予定のゲーム

○ガルフォース〈ハル研究所〉
11月20日/2,980円(ディスクカード)
○デッドゾーン〈サン電子〉
11月20日/2,980円(ディスクカード)
○長靴をはいた猫 世界一周80日大冒険〈東映動画〉
11月21日/4,900円
○バルバルークの伝説よりアイギーナの予言〈ビック東海〉
11月21日/5,300円
○もえろツインビー シナモン博士を救え!〈コナミ〉
11月21日/3,100円(ディスクカード)
○元祖! 西遊記 スーパーモンキー大冒険〈バップ〉
11月22日/4,900円
○怒 IKARI〈ケイ・アミューズメントリース〉
11月26日/5,500円
○マッピーランド〈ナムコ〉
11月27日/3,900円
○ドラゴンボール神龍の謎〈バンダイ〉
11月27日/5,300円
○キャッスルエクセレント〈アスキー〉
11月28日/4,900円
○ザナック〈ポニー〉
11月28日/2,900円(ディスクカード)
○きね子〈アイレム〉
11月28日/3,300円(ディスクカード)
○ブリーダー〈ソフトプロ〉
11月下旬/2,980円(ディスクカード)

12月発売予定のゲーム

○ディーヴァ ナーサティアの玉座〈東芝EMI〉
12月5日/5,500円
○タイガーヘリ〈ポニー〉
12月5日/4,900円
○トランスフォーマー コンボイの謎〈タカラ〉
12月5日/4,900円
○ホッターマンの地底探険〈ユース〉
12月5日/4,900円
○ビートたけしの挑戦状〈タイトー〉
12月10日/5,300円
○シャーロックホームズ伯爵令嬢誘拐事件〈トーワチキ〉
12月10日/5,000円
○アディアンの杖〈サン電子〉
12月12日/価格未定(ディスクカード)
○ドラえもん〈ハドソン〉
12月12日/5,500円
○魔鐘〈アイレム〉
12月15日/5,300円
○消えたプリンセス〈イマジニア〉
12月15日/5,000円(ディスクカード、本、カセット)
○マドゥーラの翼〈サン電子〉
12月18日/価格未定
○スーパーロードランナー〈アイレム〉
12月19日/価格未定(ディスクカード)
○聖飢魔II 悪魔の逆襲〈CBSソニー〉
12月20日/4,900円
○時空の旅人〈ケムコ〉
12月20日/4,900円
○エレクトリシャン〈ケムコ〉
12月20日/2,980円(ディスクカード)
○闘いの挽歌〈カプコン〉
12月20日/価格未定
○ウルトラマン〈バンダイ〉
12月25日/3,300円(ディスクカード)
○クレイジークライマー〈ニチブツ〉
12月26日/5,300円(専用スティック付)
○プロ野球ファミリースタジアム〈ナムコ〉
12月上旬/3,900円
○キングコング2(仮題)〈コナミ〉
12月上旬/価格未定
○光神話パルテナの鏡〈任天堂〉
12月上旬/2,600円(ディスクカード)
○メトロクロス〈ナムコ〉
12月中旬/3,900円
○レイラ〈デービーソフト〉
12月中旬/価格未定
○ナイト・ロアー〈ジャレコ〉
12月中旬/価格未定(ディスクカード)
○新人類〈リコーエレメックス〉
12月中旬/4,900円
○リンクの冒険〈任天堂〉
12月中旬/2,600円(ディスクカード)
○ラビリンス〈徳間書店〉
12月下旬/4,900円
○花のスター街道〈ビクター音楽産業〉
12月下旬/価格未定
○飛龍の拳〈日本GAME〉
12月下旬/5,500円
○謎の壁 ブロックくずし(仮題)〈コナミ〉
12月下旬/価格未定(ディスクカード)
○ココナワールド〈ソフエル〉
12月下旬/2,980円(ディスクカード)
○メルヘンヴェール〈サン電子〉
12月下旬/価格未定(ディスクカード)
○プロゴルファー猿〈バンダイ〉
12月下旬/3,300円(ディスクカード)
○アップルタウン物語〈スクウェア〉
12月下旬/価格未定(ディスクカード)
○水晶の竜 リトルノーツ〈スクウェア〉
12月下旬/価格未定(ディスクカード)
○ディープ・ダンジョン 魔洞戦紀〈スクウェア〉
12月下旬/価格未定(ディスクカード)
○陸上競技編〈バンダイ〉
12月/4,500円(ファミリートレーナー用)
○アテナ〈エス・エヌ・ケイ〉
12月/価格未定(ディスクカード)
○魔獣の森伝説〈イマジニア〉
1月5日/5,000円(ディスク、本、カセット)

1987年1月発売予定のゲーム

○ザ・ブラックバス〈ホット・ビィ〉
1月20日/5,300円
○火の鳥(仮題)〈コナミ〉
1月上旬/価格未定
○アルカノイド〈タイトー〉
1月下旬/価格未定
○コスモジェネシス〈アスキー〉
1月/4,900円
○ジョギング編〈バンダイ〉
1月/4,500円(ファミリートレーナー用)
○謎のマガジンディスク ナゾラーランド〈サン電子〉
1月/価格未定(ディスクカード)
○マイケルのEnglish大冒険〈スコーピオンソフト〉
1月/2,980円(ディスクカード)

2月発売予定のゲーム

○ゴルフ〈任天堂〉
2月14日/2,500円(ディスクカード)
○レリクス〈ボーステック〉
2月25日/価格未定(ディスクカード)
○トップルジップ〈ボーステック〉
2月25日/価格未定(ディスクカード)
○キャプテン翼〈テクモ〉
2月中旬/価格未定(ディスクカード)
○アルゴスの戦士〈テクモ〉
2月中旬/価格未定
○タッチ〈東宝〉
2月/4,900円
○ジェニー〈タカラ〉
2月/価格未定
○ウインターゲームス〈ポニー〉
2月/価格未定(ディスクカード)
○セクションZ〈カプコン〉
2月/価格未定(ディスクカード)
○ダンプ松本〈サンリツ電気〉
2月〜3月/価格未定

3月以降発売予定のゲーム

○スパイVSスパイII(仮題)〈ケムコ〉
3月下旬/価格未定
○エアロビクス編〈バンダイ〉
3月/4,500円(ファミリートレーナー用)
○ウルティマ〈発売元未定〉
7月14日/価格未定

発売日未定のゲーム

○ドラゴンクエストII悪霊の神々〈エニックス〉
○信長の野望〈光栄〉
○森田の将棋〈セタ〉
○水戸黄門〈サン電子〉
○ボールブレイザー〈ポニー〉
○ピットストップII〈ポニー〉
○エイリアン2(仮題)〈スクウェア〉
○ザナドゥ〈ハドソン〉
○ランボー〈パック・イン・ビデオ〉
○スクランブル21〈ビクター音楽産業〉
○魔界島〈カプコン〉
○ガンスモーク〈カプコン〉
○ひげ丸(仮題)〈カプコン〉
○ラッシュアンドクラッシュ〈カプコン〉
○ポケットザウルス(仮題)〈バンダイ〉
○夢工場(仮題)〈フジテレビ〉(D)
○ファミリー囲碁(仮題)〈任天堂〉(D)
○パルプス(仮題)〈任天堂〉(D)
○地底大陸オルドーラ〈サン電子〉(D)
○スーパーボーイアラン〈サン電子〉(D)
○ヘラクレス 闘人魔境伝(仮題)〈データイースト〉
○エクスカリバー(仮題)〈スクウェア〉(D)
○シカゴ・コネクション(仮題)〈スクウェア〉(D)
○ダーク・サイド・オブ・ザ・ムーン(仮題)〈スクウェア〉(D)
○ライジン(仮題)〈スクウェア〉(D)
○ヒスパーニ(仮題)〈スクウェア〉(D)

※黒字はカートリッジ 青字はディスクカードのゲームです

CALENDAR 1986

11/9 – 12/6

11

日	月	火	水	木	金	土
·	·	·	·	·	·	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	·	·	·	·	·	·

12

日	月	火	水	木	金	土
·	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	·	·	·
·	·	·	·	·	·	·

日	月	火	水	木	金	土
11/9	10	11 スーパースターフォース発売 (テクモ)5,300円	12 ファミリートレーナー アスレチックワールド編 発売 (バンダイ)8,500円 (マット付き)	13 迷宮組曲発売 (ハドソン)4,900円 オセロ発売 (河田)4,900円 (カートリッジ)	14 ファミコン通信 12号(11月28日号)発売	15
16	17	18	19	20 デッドゾーン発売 (サン電子)2,980円 (ディスクカード) ガルフォース発売 (ハル研究所)2,980円 (ディスクカード)	21 長靴をはいた猫発売 (東映動画)4,900円 バルバルークの伝説より アイギーナの予言発売 (ビック東海)5,300円 もえろツインビー発売 (コナミ)3,100円	22 元祖！ 西遊記 スーパーモンキー大冒険 発売(バップ)4,900円
23	24	25	26 怒 IKARI発売 (ケイ・アミューズメントリース) 5,500円	27 マッピーランド発売 (ナムコ)3,900円 ドラゴンボール神龍の謎発売 (バンダイ)5,300円	28 ファミコン通信 13号(12月12日号)発売 きね子発売 (アイレム)3,300円(ディスクカード) キャッスルエクセレント発売 (アスキー)4,900円 ザナック発売 (ポニー)2,900円(ディスクカード)	29
30	12/1	2	3	4	5 タイガーヘリ発売 (ポニー)4,900円 ディーヴァ発売 (東芝EMI)5,500円 トランスフォーマー発売 (タカラ)4,900円 ホッターマンの地底探検発売 (ユース)4,900円	6



禁断 KIN DAN

図書券 10,000円
ファミ通チケット 5,000 GVS

●オセロ ©ツクダオリジナル／河田

どのステージでもパーフェクト勝ち！

東京都　椎木広介　(会員番号900151)

これが16手の必勝手順だっ！

いつも『オセロ』でコンピュータに負けて、くやしい思いをしているキミに朗報だよ。なんと、どのレベルでもコンピュータに必ず勝てる手が見つかったのだ。

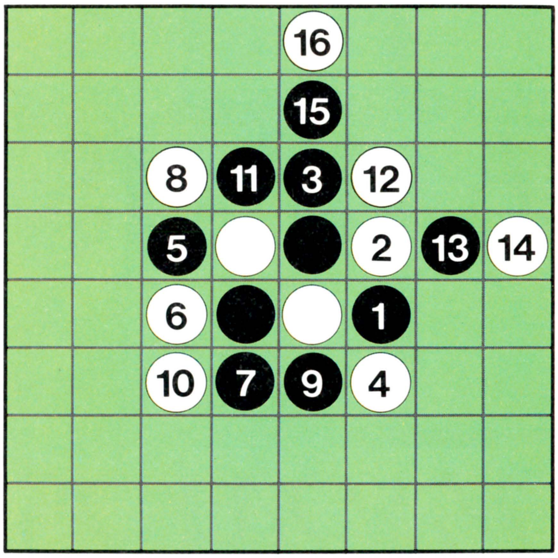
コンピュータ対戦を選んだら、とりあえずレベル4でやってみよう。そして自分は後手(白)を選ぶ。

右に棋譜を載せておいたけど、コンピュータの第1手が棋譜と違っていても、あわててはいけない。その場合は本をぐるっと回して、同じ位置になるようにして見てほしい。わかったかな？

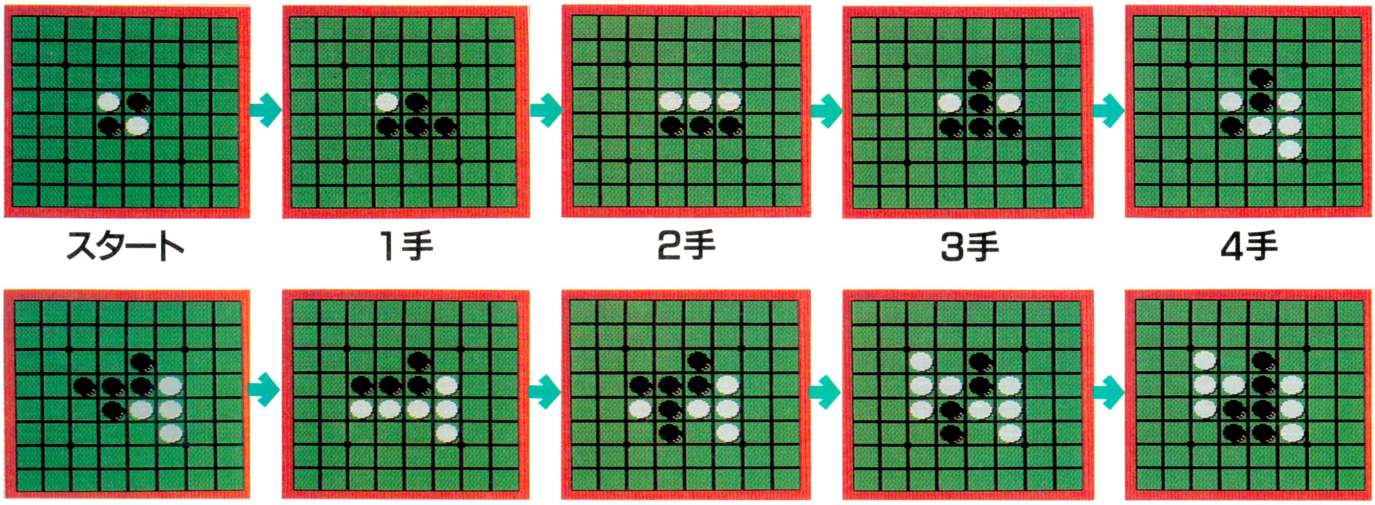
LEVEL 4

黒丸がコンピュータの打ってくる手で、白丸がキミの打つ順番だ。キミが打つ場所をまちがえないかぎり、コンピュータも必ず同じところに打ってくるはずだ。

そして、16手をキミが打った時点でコンピュータの黒石は、ぜんぶ白石にかわってしまい。20対0のパーフェクト勝ちになってしまうのだ!!



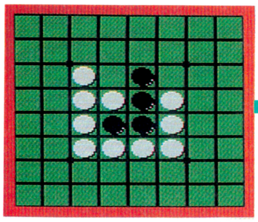
●先手：COMでゲームスタート！



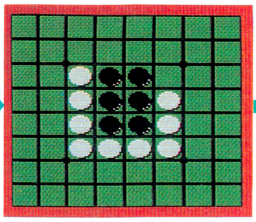
スタート　1手　2手　3手　4手
5手　6手　7手　8手　9手

の秘技！ NO HI GI

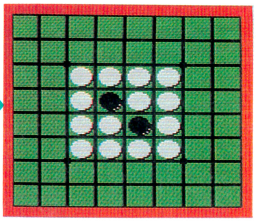
今、禁を断ち世に出る秘技の数々。今回から誌面一新。気分も新たに、より一層パワーアップしてお届けするぞ。いままでの図書券＋ファミ通チケット制度はそのままだから安心してくれ!! それじゃ、『オセロ』の必勝手順からいってみよーか!!



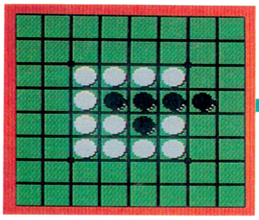
10手



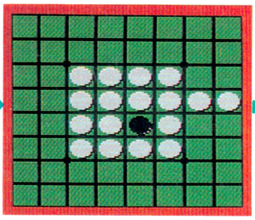
11手



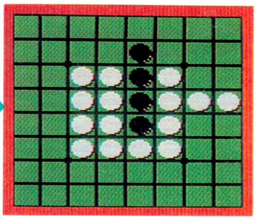
12手



13手

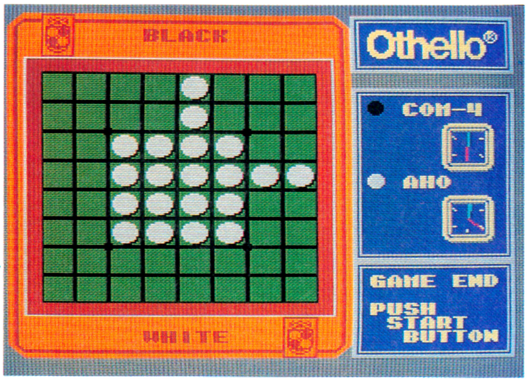


14手



15手

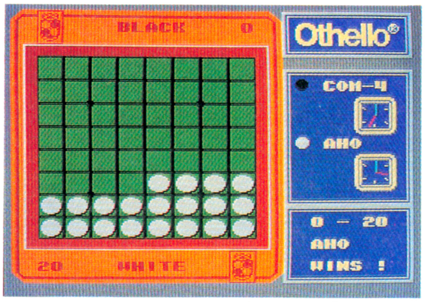
そして白一色に



16手

20対0の完勝！

レベル4に勝つと、オセロマスターの称号が与えられる。しかし、ゲームはここで終わりではない。次はなんと、時間無制限のオセロチャンプとの対戦が待っている。でも、同じ手を使えば、あっけなく勝ってしまうぞ。



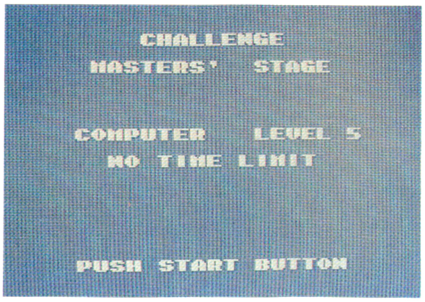
⬆へへっ、どんなもんだい。パーフェクト勝ちだぜ!!



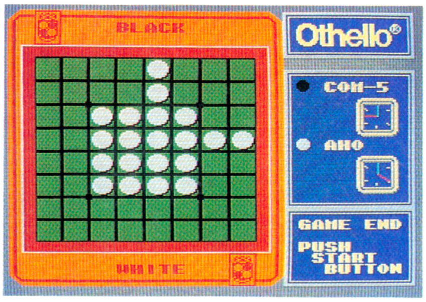
⬆おめでとう!! キミはオセロゲームのマスターだ!!

LEVEL 5

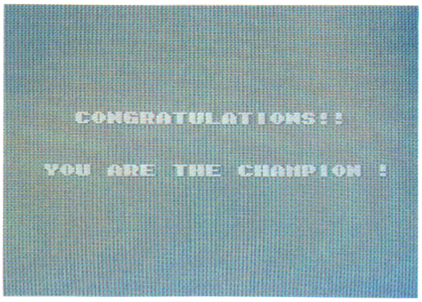
オセロマスターからオセロチャンプをめざせっ!!



⬆おっ、今度はコンピュータのレベル5に挑戦だぞ!!



⬆ふふふっ。またしても、同じ手で勝ってしまったぜ。



⬆やったぜ!! キミはオセロチャンピオンだってさ!!

図書券 7,000円
ファミ通チケット 3,815 GVS

●オセロ ©ツクダオリジナル／河田

2種類のSLOTオセロで遊べるぞ！

兵庫県　板谷俊和　（会員番員900152）



いろんな機能がもりだくさん！

『オセロ』のディスクカードのなかには、通常のオセロゲームの他に２種類の〝SLOTオセロゲームが隠されていた。

モード選択のときに、セレクトボタンを押しながらＡ又はＢボタンを押すと、MODE:SLOTと表示され、ゲームを始めることができる。

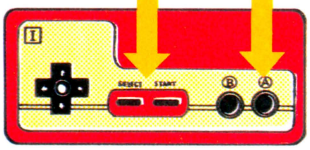
〝SLOTオセロ〟というのは、２人用ゲームで、よーするに自分の駒を置く位置をスロットマシーンで決めるというもの。フツーのオセロは相手の駒をはさめるところにしか自分の駒を置けないけど、このゲームでは、相手の駒から離れていても、相手の駒がすでに置いてある場所にも打ててしまう。

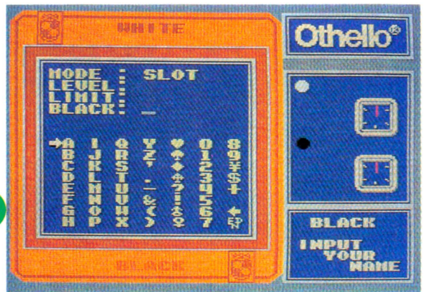
自分の打ちたい場所にスロットを止めるというのは至難の業で、たぶんに運が大きく作用する。これなら、オセロのルールをよく知らない人でも、実力がまったく違う人どおしでも楽しく遊ぶことができるよ。

モード選択のとき

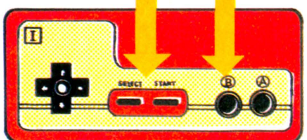


コントローラーＩの
セレクトボタンを押しながら
Ａボタンを押す



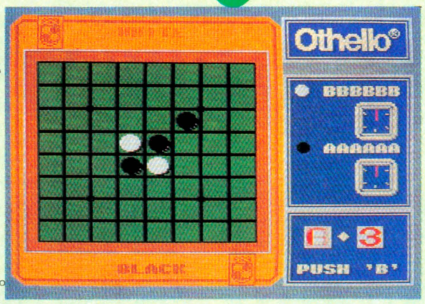


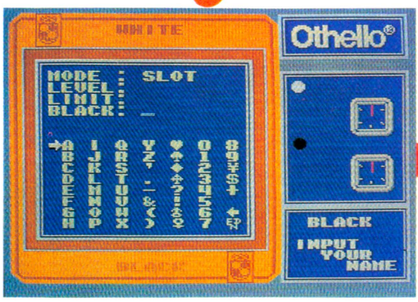
コントローラーＩの
セレクトボタンを押しながら
Ｂボタンを押す

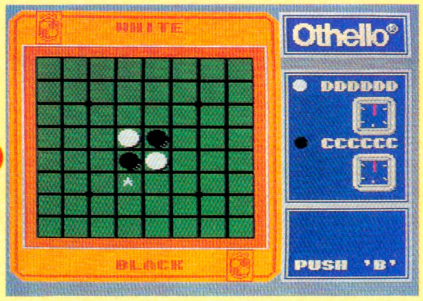


SLOTオセロA

ゲームをスタートすると、まずＡ～Ｈの文字がダダーッと回転している。Ｂボタンを押すと回転が止まり、つづいて1～8の数字が回転する。そこでまたＢボタンを押すと回転が止まり、例えば、F-3という具合に位置が決まり、自分の駒が自動的に置かれていくわけだ。







SLOTオセロB

SLOTオセロＢのほうは、盤面を★マークがランダムに回っている。そこでＢボタンを押すと、★マークが止まったところに自分の駒が置かれる。しかし、★マークはものすごい早さで回っているので、自分の打ちたい位置で止めるのは、ほとんど不可能と言っていい。

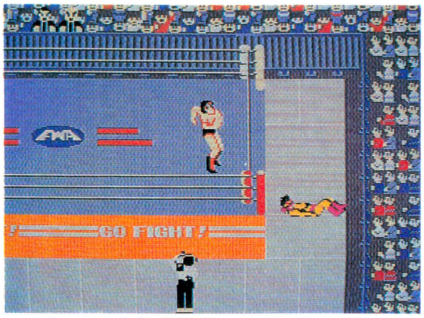
図書券 4,000円
ファミ通チケット 2,457 GVS

●プロレス ©任天堂

場外カウント20で楽勝だ!!

広島県　佐々木達雄　(会員番号581417)

敵を場外へ



『プロレス』で相手レスラーに勝つには2通りある。フォール勝ちかリングアウト勝ちだ。そーいえば『プロレス』にはギブアップがないんだよね。ここではリングアウト勝ちにするのに有効な技を紹介しよう。

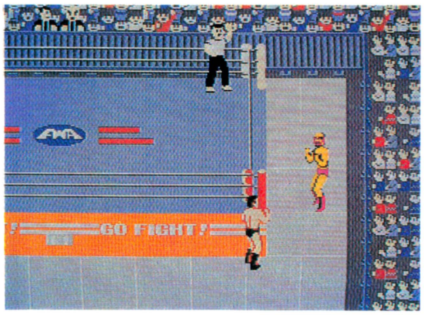
相手レスラーにできるだけダメージを与えたら、場外に投げ飛ばし、ブランチャーを一発決める。カウントが10を超えたら、リング下のコーナーのところで相手レスラーが立ち上がってやって来るのを待つのだ。

この位置なら、相手からの攻撃を受けずにすむので、近づいて来るタイミングを見はからえば、ローリングソバットの一撃を決めることはたやすい。

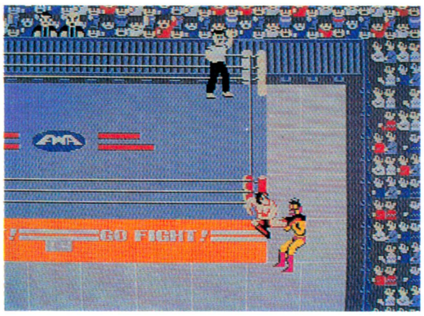
ここで、カウント15を超えていたら、もう勝ったも同然。すかさず、自分はリング上へ戻るのだ。相手レスラーは、ほぼ確実にカウント20以内にリングに戻ることはできない。

ちょっと汚ないやり方かも知れないが、勝ちは勝ちだ。是非ともマスターしてくれ。

コーナーの下で待つ



ローリングソバット炸裂っ!





図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,598 GVS

●プロレス ©任天堂

必殺!延髄斬りはコーナーで決めろ!!

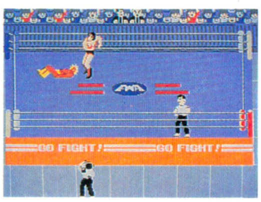
秋田県　大杉佳孝　(会員番号211145)

延髄斬りって、間合の取りかたが難しくて、なかなか決まらないんだよね。でも、実はカンタンに延髄斬りを決める方法があるのだ。

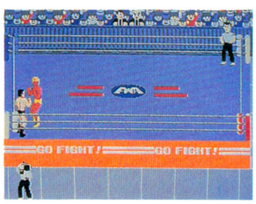
とにかく"ファイター隼"を選んだら、ある程度、相手にダメージを与え、リングの右上または左上コーナーで、ボディスラムなどの技で倒す。

でもって、リングの下の方のコーナーにすばやく移動し、そのままの態勢でAボタンを連打していればいいのだ。

すると、相手が射程距離に近づいたところで、自動的に延髄斬りがビシッと決まるぜ!!



➡ある程度、相手レスラーにダメージを与えてから、右上または左上コーナーに誘い込み。組んだらBボタンを連打してボディスラムをかける。



➡ボディスラムをかけたあと、リング下のコーナーで待ち構え、相手レスラーがおりてきたところでAボタンを連打すると、延髄斬りがうまく決まる。

延髄斬り!!



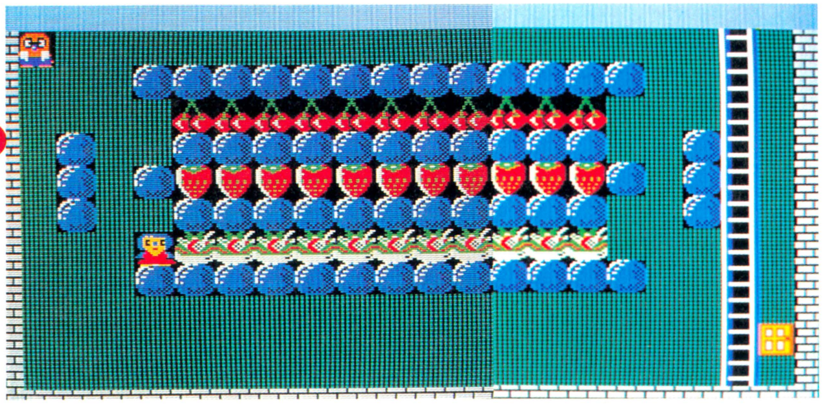
図書券 9,000円
ファミ通チケット 4,673 GVS

●バナナ ©ビクター音楽産業

STEP 0でアッという間にクリアー!!

東京都 水落秀雄 (会員番号 900153)





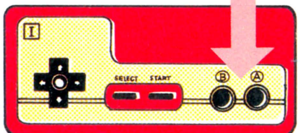
STAGE46を選ぶ

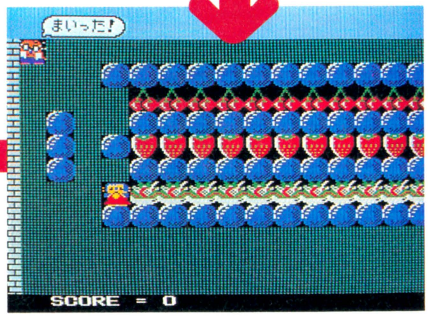
う一、難しい。バナナもイチゴもみんな大キライだぁぁぁッ!

ま、そう言わないで。簡単に面クリアーする方法教えるからさ。まず、タイトル画面で✚ボタンの上を押し、ステージ46を選ぼう。誰が何と言っても46だ。他はダメ。で、ゲームスタートしたら、ためらわずコントローラーⅠのA、Bボタンを同時に押し、みずからの命を断ってしまおう。3回成仏させてゲームオーバーにするのだ。お祓いは必要ナシ。

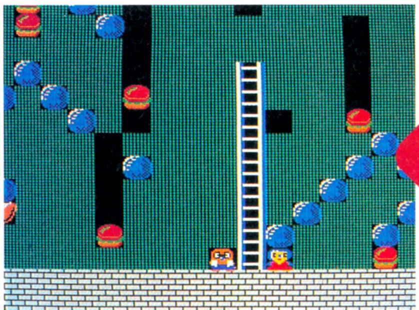
さあこれで準備完了だ。好きな(嫌いな)面を選んで始めよう。日頃のうらみをドッパァンとぶつける時が来たのだ! おもむろにコントローラーⅡを取り出し、✚ボタンの上とA、Bボタンを押すべし、押すべし、押すべし! ほーら見てごらん、あっという間もなく面クリアー。当然ステップも0。ボタンを押せば次の面へ行けるけど、なんか、少し寂しいね。

コントローラーⅠのABボタンを同時に押し3回やられる



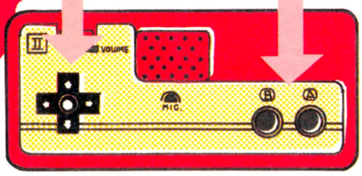






これがクリアーコマンド

コントローラーⅡの✚ボタンの上とABボタンを同時に押す





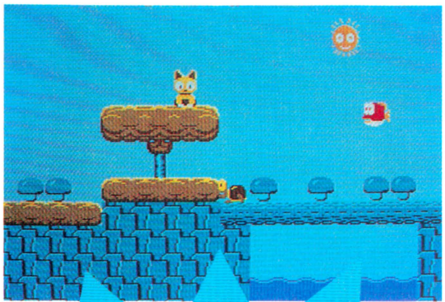
図書券 8,000円

ファミ通チケット 4,349 GVS

●子猫物語 ©ポニー

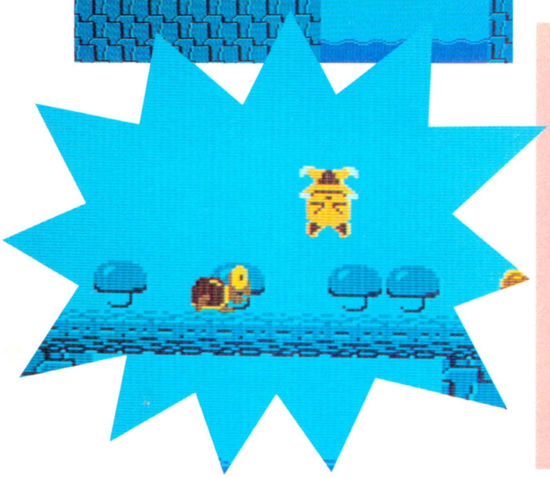
面セーブ、ロード機能を大公開!!

高知県　佐原一也（会員番号385896）



せっかくのディスクなのに、どこまで進んだのかセーブできないってのは残念だよね。ただでさえ少し難しいのに……。マニュアルの隅から隅まで読んでも、セーブやロードの事なんかひとかけらも書いてないんだものな、僕は悲しいョ、くすん……。

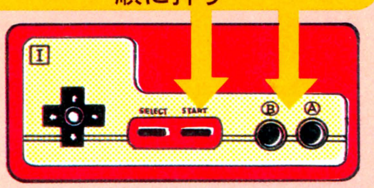
ええい、泣いてる場合ではないわッ。このファミ通がその魔力でセーブとロードが出来るようにしてあげようではないかッ。方法は簡単。セーブはGAME OVER表示中にコントローラーⅠのB、A、上、スタートボタンの順に押せばよろしい。ロードはPUSH START表示中にB、A、下、スタートだ。これでもう、悲しい思いをしないですむってわけなのだ。



GAME OVERの表示中に

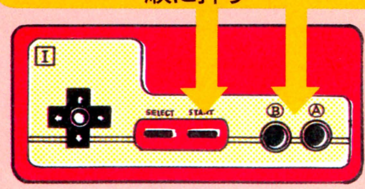


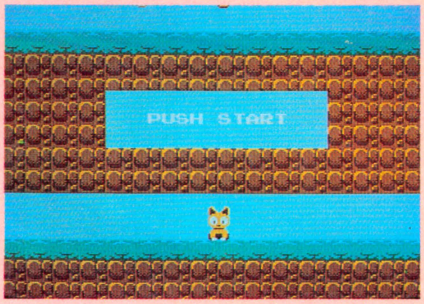
コントローラーⅠの
BA上スタートボタンの
順に押す



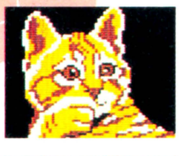
PUSH STARTの表示中に

コントローラーⅠの
B、A、下、スタートボタンの
順に押す

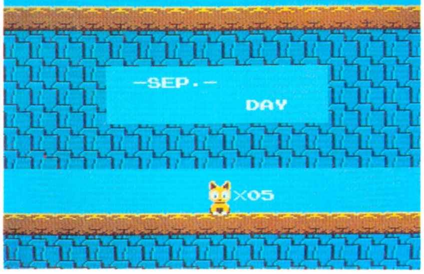


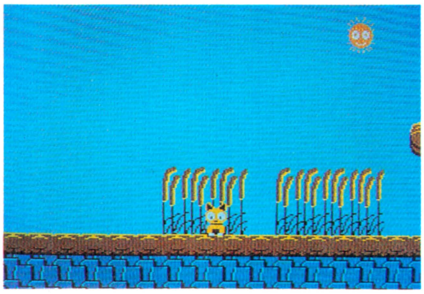


これでもう電源を切っても大丈夫!!



セーブした面からゲームを始められる!!





秘技満載のファミコン通信13号は11月28日（第4金曜日）発売です

図書券 5,000円
ファミ通チケット 2,811 GVS

●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

肉を斬らせて骨を断つ!!

大阪府　前田貴亨　（会員番号802311）

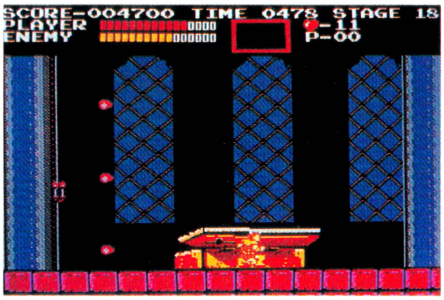
一撃でドラキュラがダメージ6!!

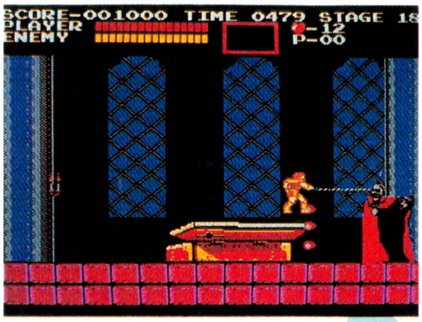
こんな理不尽なことってないよね。だってさ、シモンのムチがドラキュラの頭に当たっても、1ポイントしかダメージを与えられないのに、ドラキュラが放つ火の玉に当たると、4ポイントもダメージを受けるんだもん。

そこで、大阪の前田くんの見つけてくれた秘技を紹介しちゃおう。なんと、ドラキュラの放つ火の玉に当たると同時に、ドラキュラの頭にムチを当てると、シモンは4ポイントのダメージを受けるけど、ドラキュラには6ポイントのダメージを与えられるのだ。

まったくの同時じゃないとダメだから、タイミングが難しい。この秘技を確実にきめられるよーなら、火の玉をかわすほうがラク!?

火の玉に当たると同時にドラキュラの頭にムチをヒットさせるのだ!!





⬆火の玉に当たりながらも、ドラキュラの頭に一撃!! まったくの同時じゃないとダメ。タイミングが難しい。

⬅4ポイントのダメージを受けたけど、ドラキュラは6ポイントのダメージ。肉を斬らせて骨を断つ……!!

図書券 1,000円
ファミ通チケット 980 GVS

●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

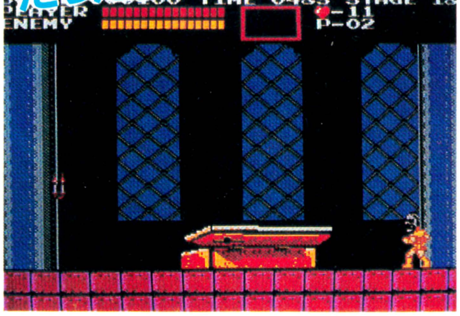
シモンの正体は…!?

北海道　岩崎清十郎　（会員番号523200）

すでにドラキュラと対面したことがある人なら、あははは……と笑えるはず。いちおうドラキュラをまだ見ていない人のために説明しておくと、ドラキュラが登場するときは、頭だけが画面の下のほうからスススッとあがってきて、やがて、マントを着たドラキュラの姿になるんだよね。

その頭がスススッとあがってきたときに、シモンを同一線上に立たせ、タイミングよくポーズをきめると、シモンがドラキュラに早変りしちゃう……ってワケなのさ。

ドラキュラだったりして??



⬆げげっ。シモンの正体はドラキュラだったのか……ウソ。

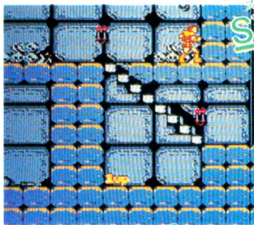
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,203 GVS

●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

1UPキャラだぜ!!

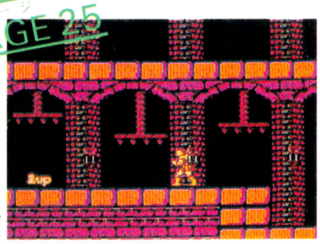
神奈川県　長野　敦　（会員番号900143）

STAGE 15



⬅ステージ15の行き止まりの壁に向かって歩きつづけよう!!

STAGE 25



➡ステージ25の写真の位置で立ち止まっていると出現する!!

『悪魔城ドラキュラ』の場合、コンティニューがあるから1UPしたところで、あまりゲーム進行には影響しないみたい。

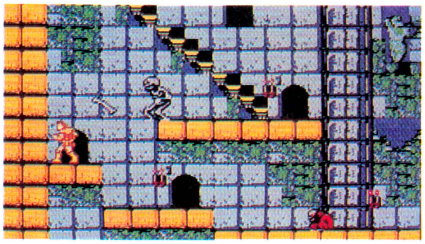
でも、せっかく用意されている1UPだから、利用しない手はないよね。で、ステージ15とステージ25の1UPの場所と出し方を教えちゃおう。やっぱり1UPするとウレシイもんだね。

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,521 GVS

●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

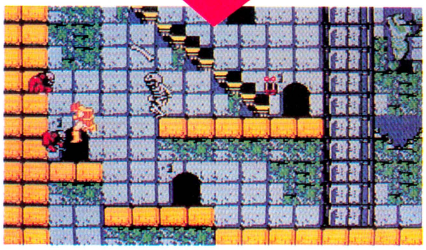
せむし男が壁を登る!!

高知県　柏原みきと　(会員番号900145)

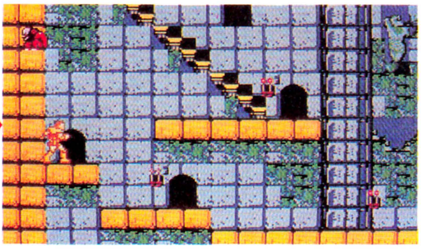


⬆ステージ7に行ったら、シモンをここに立たせる!!

『悪魔城ドラキュラ』に登場する〝せむし男〟ってのは、ぴょんぴょんと跳ねまわるからムチで狙いをつけにくく、やっかいなヤツだ。
ステージ7の写真の場所にシモンを立たせておくと、せむし男がやって来てシモンに体当たりをする。そのときうまくすると、せむし男が壁にはまり込み、そのまま上のほうにツツーっと登っていくぞ。



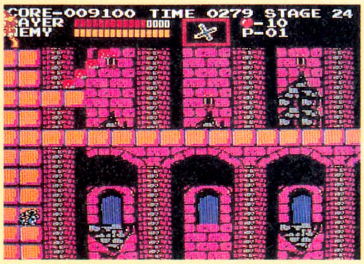
⬆せむし男がシモンに体当たりしたあと、壁のなかへ。



⬆そのまま、壁のなかをツツーっと登っていくのだ!!

おまけ　ヘンな飛び方のメディウサの首!!

ステージ5の階段のところの壁にシモンを立たせておくと、メディウサの首が画面の下から現わる、画面の上へ向かってビュンと、ヘンな飛び方をする。



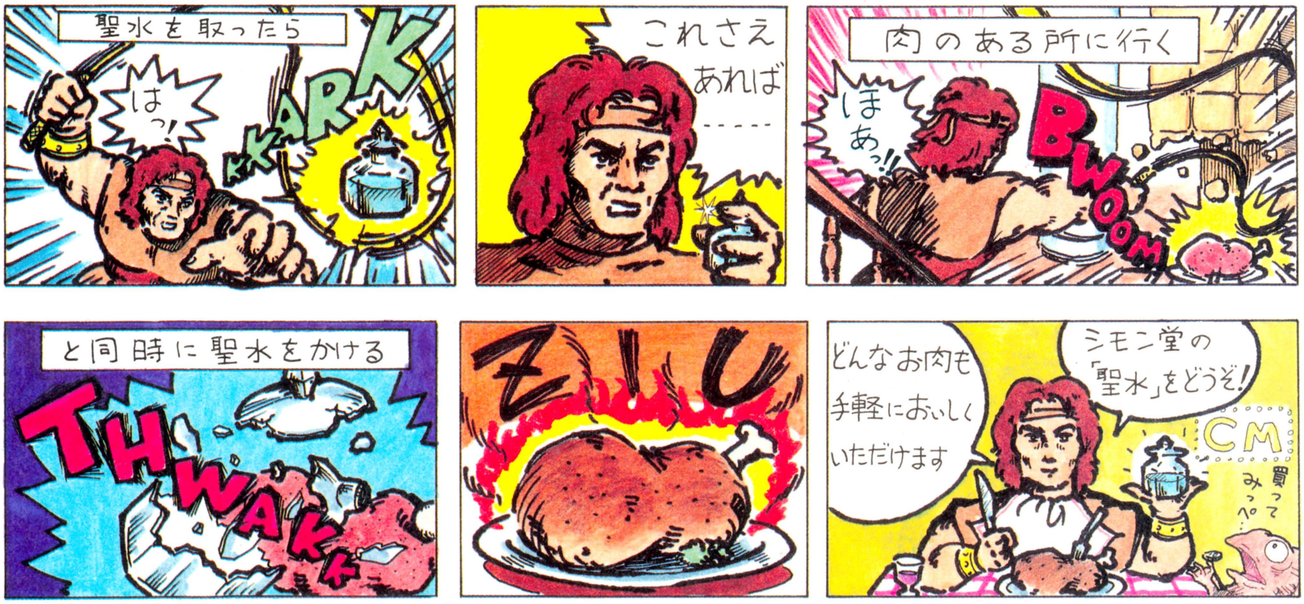
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,304 GVS

●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

おいしい肉、焼けたかな!?

栃木県　星　一成　(会員番号900146)

お肉を出したら、聖水を投げて、焼いてから食べるとおいしくいただけます。あまりのんびりしていると食べそこなうので注意。



N. MAKINO

図書券 **4,000**円

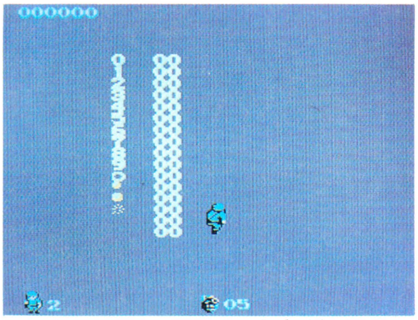
ファミ通チケット **2,210** GVS

●戦場の狼 ©カプコン

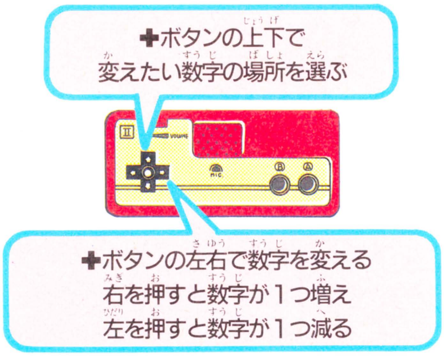
グラフィックコントロール機能を発見っ!!

神奈川県　長野洋士　（会員番号802628）

STOPコマンドで敵の動きを止めコントローラーIIの✚ボタンを押す!!

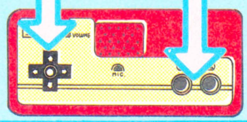


⬆画面上の数字を全部00にすると灰色一色になるのだ。



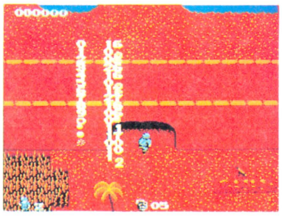
これが STOPコマンドだ!!

タイトル画面のとき
コントローラーIIの
B下上A左左右を押し
スタートボタンを押す

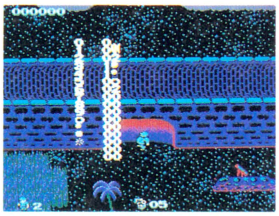


プレイ中に
セレクトボタンを押すと
敵の動きが止まる

戦場の狼アートギャラリー



灼熱の大地



奇襲



雪原の行進

いつも敵地を歩いている"ジョー"。たまには、「違った景色を見たいよー!!」なんて思っているかも知れない。

てなわけで、画面の色を変えてみよう。まず、STOPコマンドを入力して、コントローラーIIの✚ボタンを押すと、画面に数字が現われる。この数字を変えると色が変わるぞ!!

図書券 **2,000**円

ファミ通チケット **1,132** GVS

●戦場の狼 ©カプコン

スーパージョー陸橋の上に立つ!!

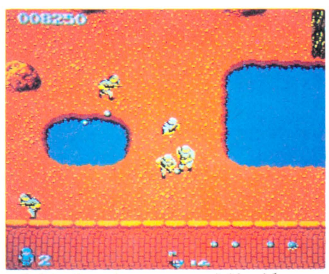
千葉県　辻畑友昭　（会員番号900147）

エリア1の途中にある陸橋。ここはいつもバイク兵が来て、手榴弾を高いところからビュンビュン投げてくる。ほんとに腹が立つよね。でも、さすがはスーパージョー。こんな高いところにも登れちゃうのだ。

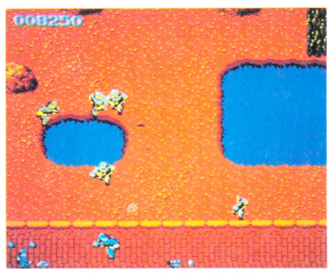
まず、ジョーが画面の下のほうにいるとき、陸橋のなかに入り、コントローラーの左右をガチャガチャやっていると、ほらっ!!　ジョーがいつのまにか陸橋の上に立っているぞ!!

陸橋!!





⬆陸橋に入ったらジョーを左右に動かす。



⬆ついに、ジョーは陸橋を征服したのだ。

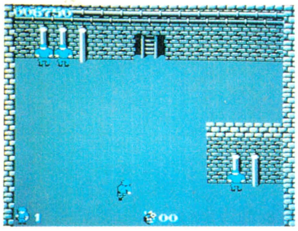
図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,703 GVS

●戦場の狼 ©カプコン

はまってしまうとは、なにごとだ!?

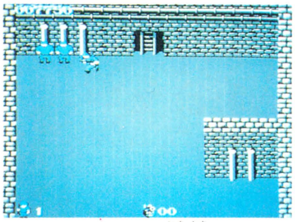
東京都　入交泰輔　(会員番号900148)

捕虜を助けた後
捕虜たちよりも早く画面の下へ行くと……

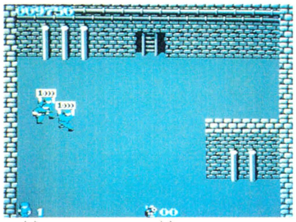


⬆ここにも捕虜がつかまえられているぞっ!!　はやく助けなくちゃ……。

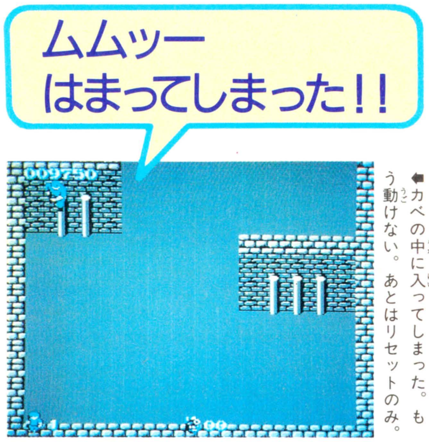
エリア 3



⬆だいじょうぶか!?　今、助けてやる。



⬆助けたらそのまま下へダッシュ!!



⬅カベの中に入ってしまった。もう動けない。あとはリセットのみ。

まず、エリア3に行き、3番めの地下シェルターに入ろう。このシェルターは2部屋つづきになっているんだけど、とにかく上の部屋に行く。すると、味方が3人囚われている。2人並んで縛られている味方の捕虜を助けたら、すぐに✚ボタンの下を押し、下に走って行く味方を追い越してしまうと、画面がスクロールして、ジョーは壁のなかにはまり込んでしまう。こーなると、2度と脱出することができず、リセットボタンを押すしかないのだ。

図書券 1,000円
ファミ通チケット 606 GVS

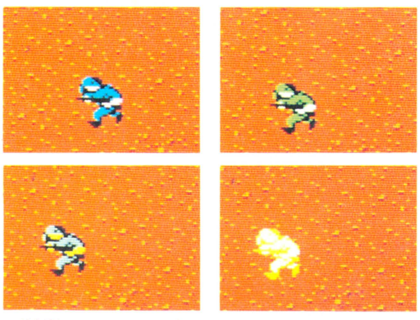
●戦場の狼 ©カプコン

ファッションジョー

東京都　西尾　弘　(会員番号900149)



⬅防弾チョッキを着たら、ポーズボタンを押して画面を止める。ジョーがいろんな服を着てるぞ。



防弾チョッキを着ると、しばらくのあいだジョーが点滅して、敵の弾に当たってもへーキになるよね。

そのとき、タイミングよくポーズボタンを押すと、いろんな色の服を着たジョーを見ることができる。しかも、そのなかに敵の服がまじっているのだ。ジョーはスパイなの!?

図書券 1,000円
ファミ通チケット 575 GVS

●戦場の狼 ©カプコン

ハイスコアの怪!?

香川県　中田浩二　(会員番号900150)

世の中には不思議なことってあるよね。いわゆる怪奇現象ってヤツなんだけど……。『戦場の狼』をファミコン本体に差し込んで、電源を入れたら、そのまま、ほおっておこう。1回目のデモは何事も起こらない。しかし、2回目のデモが終わり、タイトル画面に戻ると、誰もプレイしていないのに、ハイスコアが300点になっている!!　いったい、このハイスコアは誰が出したんだろう!?



⬆ハイスコアはもちろん0。

このハイスコアは誰がだしたの!?



➡あれ!?　何もしていないのにハイスコアが300点になっている。

図書券 3,000円

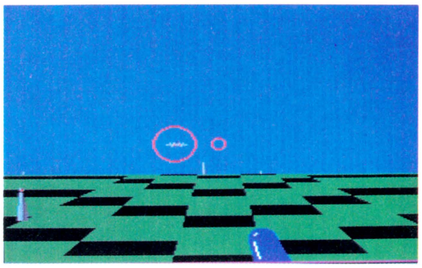
ファミ通チケット 1,953 GVS

●機動戦士Zガンダム　ホットスクランブル　©創通エージェンシー/日本サンライズ/バンダイ

ガンダムにステージ0があったっ!!

北海道　鈴谷一博　(会員番号900141)





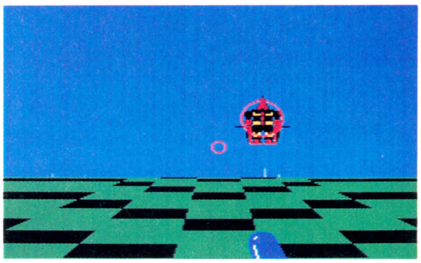
MONITORコマンドを入力したら「0010　FF」と入れて、リセット!!

さっそく第8号の"禁技"にのってた、あのMONITORコマンドを使った秘技がやってきたぜー、うひょひょ。あの長ったらしいコマンドを、そらで入力できる人がいるわけないので、とにかく第8号を読み直そうね。

さて、実行に移ろうかいな。MONITORコマンド準備完了となったら、「0010FF」と入力しておくれ。くれぐれも間違いのないよーに。入れたね？　よし、力いっぱい(壊さない程度に)リセットを押してあげよう。リセットしたら、コンティニューにしてスタート。

と、あらーまー不思議!?　なぜかステージ0から始まっとるではないか！　さすがMONITORコマンド、やる事が違うぜっ！

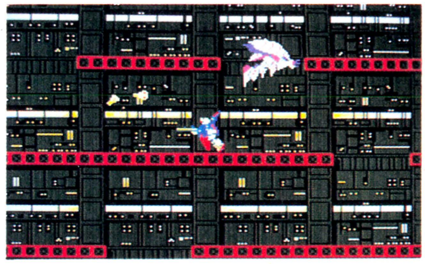
地上面　⬇ひべべ〜っ！　なんでサイコガンダムがいるのじゃ！



宇宙面　⬇びべべ〜っ！　お星さまがまっしろけのけだ〜っ！



要塞面　⬇かくもステージ0はクリアーが困難なりき。合掌……。



図書券 2,000円

ファミ通チケット 1,322 GVS

●機動戦士Zガンダム　ホットスクランブル　©創通エージェンシー/日本サンライズ/バンダイ

ぐちゃらけちゃってゴメンアルヨ!!

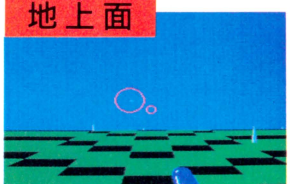
北海道　鈴谷一博　(会員番号900141)

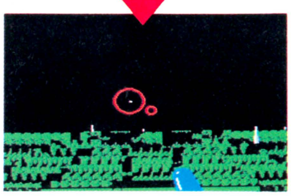


またもMONITORコマンドネタである。ついでにハガキの差し出し人も同じ鈴谷君である。彼の家はあの○○名人の実家のとなりのとなりだそーで。意味はないけど、おめでと。

さて、今度は「0011 30」と入力してみよう。そしたら入力時のカーソルを右から二番目の数字(今なら3だ)にあわせ、✚キーの下をエイッと押す。画面ぐちゃぐちゃ。そのままポーズすると、ぐちゃのまま遊べるぜいッ！

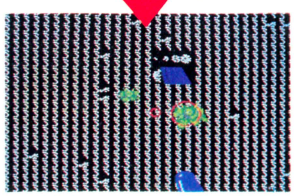
地上面



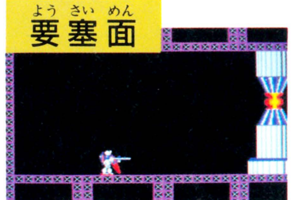


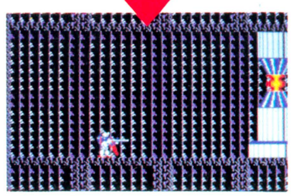
宇宙面





要塞面



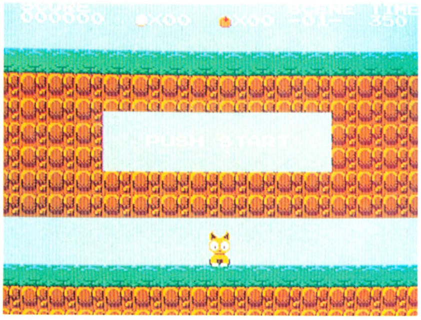


図書券 8,000円
ファミ通チケット 4,431 GVS

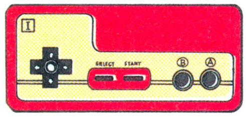
●子猫物語 ©ポニー

チャトラン99匹増殖拳!!

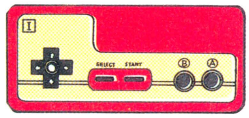
東京都　佐藤貴広　(会員番号900142)



コントローラーIの
Bボタンを押しながら
セレクトボタンと
Aボタンを押す

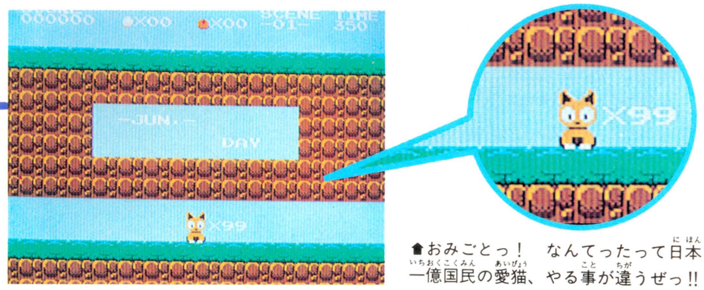


3つのボタンを押した状態から
Bボタンだけを離して
スタートボタンを押す



PUSH START と出たら……

むずかしい。先へ進まない。チャトランのバカヤロオォッ！ 猫に怒ってもしかたないか。僕が悪いんだものな。でも、もう少しチャトランの方から僕に歩み寄ってくれてもいいじゃないかっ！ 間違ってるか!? 間違ってないよ〜ん。上のコマンドのとおり入力すれば、チャトランが99匹に増えるのだ。



⬆おみごとっ！ なんてったって日本一億国民の愛猫、やる事が違うぜっ!!

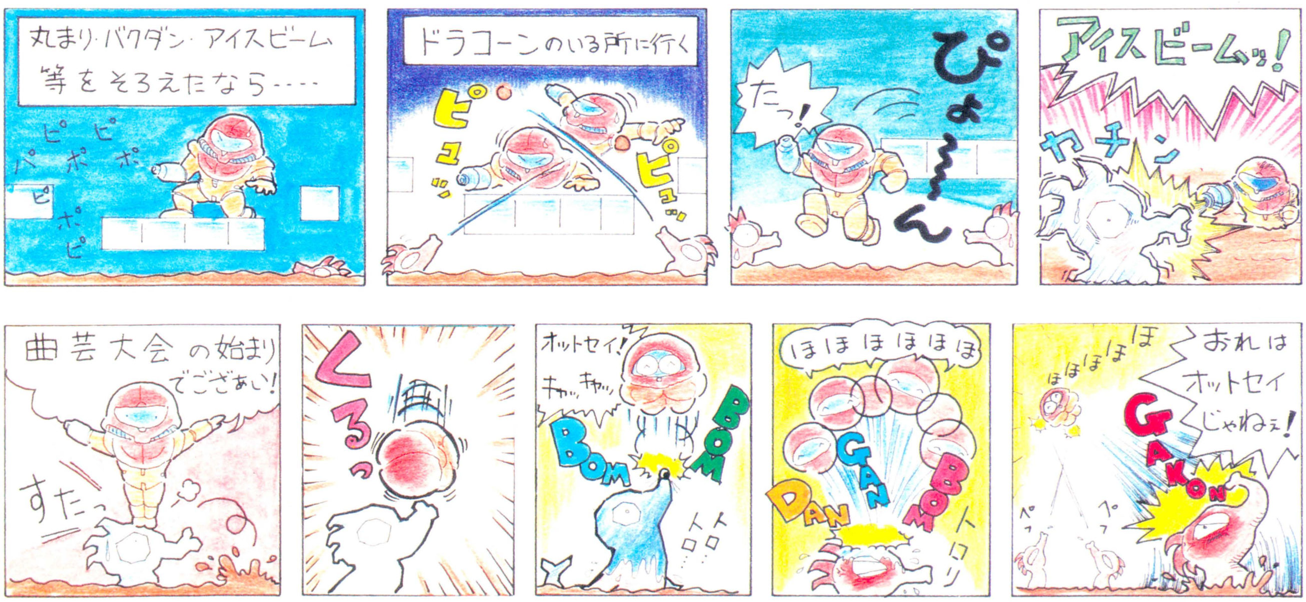
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,132 GVS

●メトロイド ©任天堂

無題……!!

岡山県　宇高康之　(会員番号118728)

火の面に住んでいるドラコーンをアイスビームで凍らせ、その上で丸まりになると、ドラコーンがオットセイになっちゃう!?



N.MAKINO

図書券 5,000円

ファミ通チケット 2,630 GVS

●戦場の狼 ©カプコン

シェルターに地下2階があった！

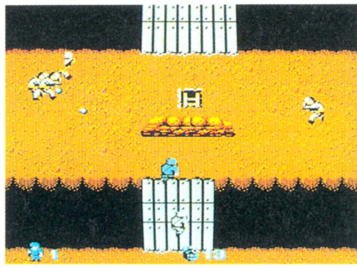
新潟県　田中文雅　(会員番号900134)

まず防弾チョッキを取ってから…

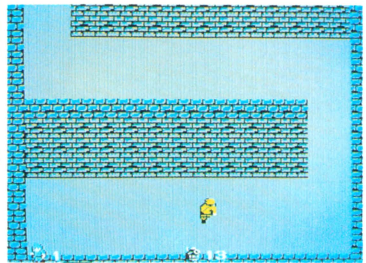


⬆敵の弾に当たってもへーキな防弾チョッキを取ってから行こう!!

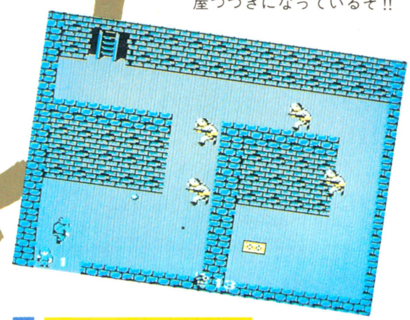
エリア4に行き



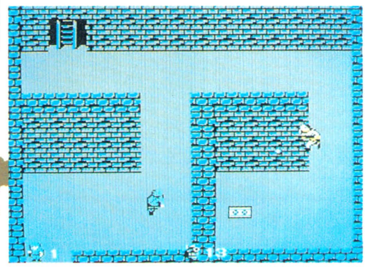
地下室へ入る!!



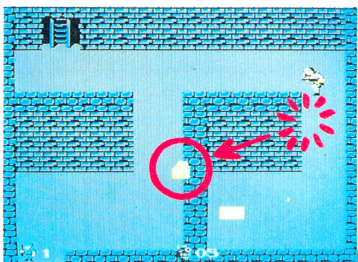
⬆⬇地下シェルターは２部屋つづきになっているぞ!!



敵をやっつけて

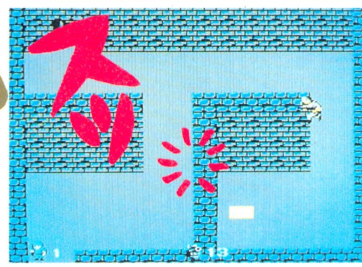


残りの１人にタックルすると…



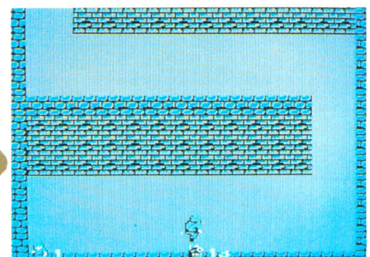
⬆３人敵をやっつけたら、残りの１人にアタックする。すると、ジョーが瞬間ワープ。

おおッ地下2階へ行っちゃったぁ！



⬆入り口もないのに地下２階へ行ってしまった。

ここはさっき見たような



⬆ここが地下２階のシェルターだ。見たところ、変わりないよーだが。

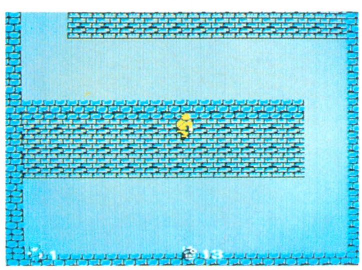
『戦場の狼』の地下シェルターのさらに地下に、もうひとつシェルターがあることが発見されたぞ。発見者は新潟の田中くん。ふむふむ、さて、どーすれば地下２階のシェルターに行けるのかな……。

まず、エリア２かエリア３で防弾チョッキを手に入れよう。アイテムの位置がわからない人はファミ通９号に載っているマップを参考にしてね。防弾チョッキをつければ、もう敵の弾に当たってもへーキなのだ。

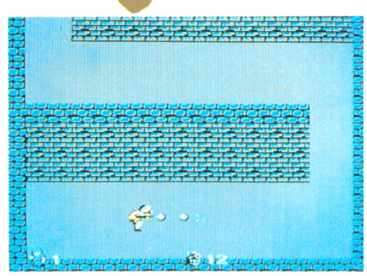
で、エリア４の最初の土嚢のうしろにある地下シェルターに入る。敵は全部で４人出てくるけど、そのうちの３人をやっつけて、残りの１人にアタックすると……。

なんと、ジョーは地下２階へ降りていくではないか!!　しかし、一度この地下２階に入り込んだら最後。抜け出す術はないのだ。

でも、こんなにちがうのだ!!



⬅ここはどこ!?　ワタシはだれ!?と、壁の中にまで入ってしまった。



⬅何もないよーに見えるけど、マシンガンを撃ってみると壁が……。

図書券 6,000円
ファミ通チケット 3,001 GVS

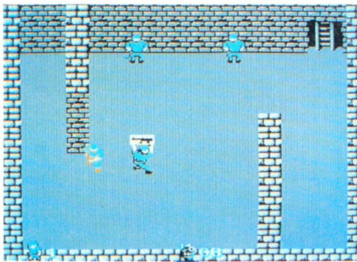
●戦場の狼 ©カプコン

隠しシェルターでパワーアップ!!

埼玉県 米津光洋 (会員番号900135)

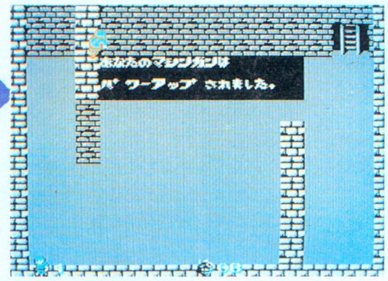


←写真撮影をしていたら、偶然入り口が2つ出現してしまった。原因は不明だが、ふだんは1つだよ。

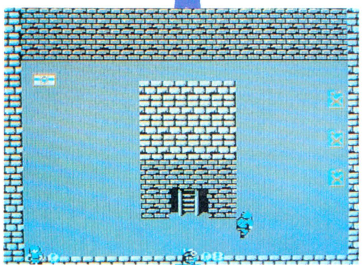


←味方の捕虜を救出すると、マシンガンのカンバンを持って退場して行く。

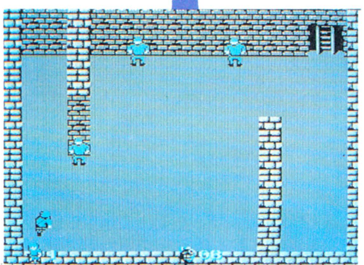
マシンガンがパワーアップ!!



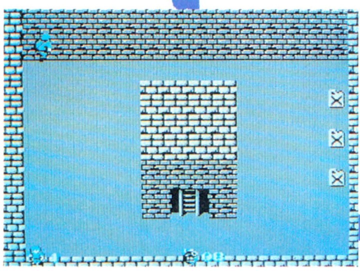
☗ベツに報酬を期待していたわけじゃないんだけど、パワーアップすると、やっぱりウレシイよね。



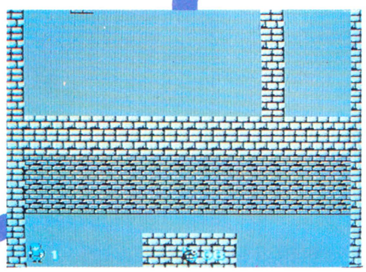
←とにかく地下への入り口を入ると、ここに来る。地上への出口と、ジェリカン3個、階級章がある。



←隠しシェルターのなかには味方が3人、囚われの身となっていた。一刻もはやく救出してやろうぜ!!



←見たところフツーの壁だが、とにかく画面の左上の隅へ行ってみよう!!



←そこで、✚ボタンの上を押すと、おおっ!! 画面がスクロールしてもう1つの地下シェルターが……。

前のページで地下2階のシェルターを紹介したけど、こんどは隠しシェルターだ。

エリア2の川にかかっている橋を越えてから、もうしばらく進むと、まんなかに岩があるよね。そこに手榴弾を投げると、地下への入り口が出現する。

地下シェルターに入ったら、画面の左上の隅へ行き、✚ボタンの上を押すと、ジョーが壁に吸い込まれるように消えて、隠しシェルターに行くことができるぞ。

図書券 1,000円
ファミ通チケット 502 GVS

●戦場の狼 ©カプコン

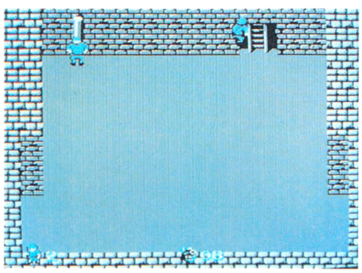
ブロックの中に入り込んだジョー!!

大阪府 志岐展輝 (会員番号900136)

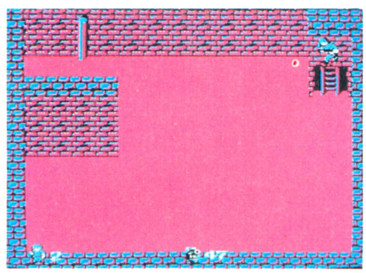
はしごのちょっと脇から登るのだ!!

まあ、フツーに『戦場の狼』をプレイしていれば、誰れでも気が付くし、ワザワザ秘技で紹介するほどのことはなうかも知れないけど、ついでだから、やっぱり紹介しちゃおう。

地下シェルターから、地上に出るはしごがあるでしょ。そのはしごから、ほんのちょっと右か左にズレて、✚ボタンの上を押すと、ジョーがブロックのなかに入り込んじゃうんだよね。まあ、どーってことはないんだけどさ。



☗はしごの右か左にズレて✚ボタンの上を押す。



☗よーするにはしごがあれば、ここでもできる。

図書券 **5,000**円

ファミ通チケット 2,692 GVS

●戦場の狼 ©カプコン

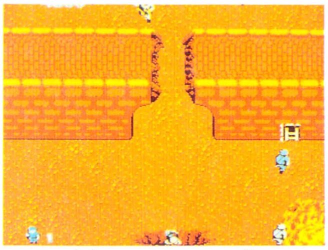
永遠のガス室地獄だあっ!!

東京都　中村元一　(会員番号900137)

防弾チョッキを取ってからガス室に入る

あえて前置きはなしよ。ひたすら進んで、エリア2で防弾チョッキを着せてあげよう。その位置は第9号31ページを見たまえ。

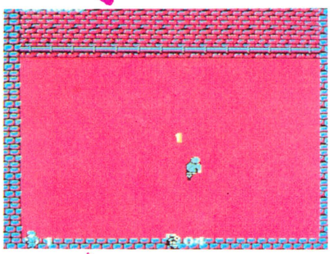
さて、そのままガス室へ入りたまえ。カウントが0になると普通のジョーはくたばりはててしまうが、そこはそれ、防弾チョッキジョーは違うの。カウント0になると、死なずに右へヒュンヒュンとワープし、そしてカウントが狂いだす。防弾チョッキがなくなると、本当におだぶつさっ。

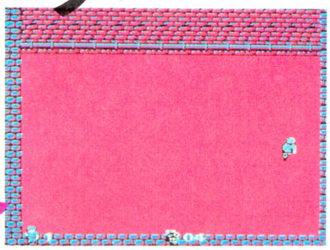

⬆おっ、地下シェルターの入り口かな!?

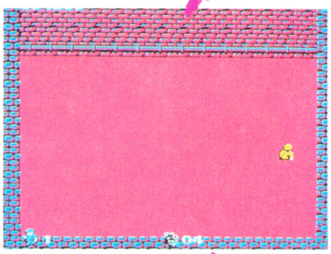
➡そんなこたァこちとらわかってらァな。何回ガス吸わされた事か……。何回見ても腹がたつぜ、まったく。



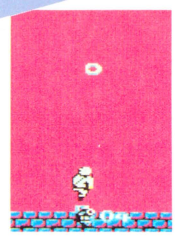
グルグル

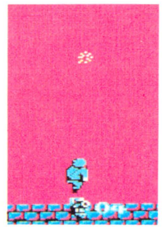



⬆右へ左へとちょこまか動き出すぞよッ!


⬆ゲゲッツ!! 下半身が埋まっちったぞよ。でも、まだ右へ動くのだ。ジョーってやっぱ強い奴やなァ……涙。

そのうち表示がおかしくなる!!




⬆やったぜ、狂った狂った!! うひひのひーだ。なんだかうれぴィなァってね。

結局最後は



⬆結局は両手を上げてバンザイ三唱なのさ。

図書券 **3,000**円

ファミ通チケット 1,924 GVS

●戦場の狼 ©カプコン

うかつッ!! 捕虜を助け忘れちまった!

奈良県　上辻智嗣　(会員番号900138)

うひょー、捕虜だ味方だ点数だぁ!!　って絶叫しながら(しなくてもいいけど)1-1の最初の捕虜に近づこう。捕虜は両脇の敵とともに歩き出す。スタタのタと。捕虜を連行している敵を殺さずに橋の付近に行くと、その敵が消え、捕虜がひとりでスタタのタのタと歩いていっちまうんだな、これが。さらに追いかけると、捕虜も消えちゃうのさ。


⬆捕虜だ味方だ点数じゃー!!　あーしつこい。同じ事ばっかやんか。


⬆いったい捕虜は、どこに連れて行かれるのか……尾行してみよっと!!


⬆奇怪!! ひとり後手に縛られて歩く捕虜。おーい、どこへ行くんだよ。

KINDAN NO HI GI
禁断の秘技!

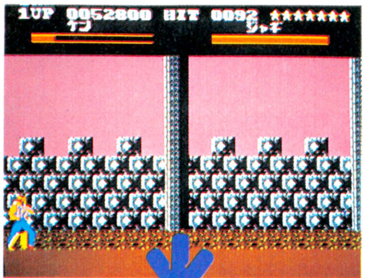
図書券 5,000円
ファミ通チケット 2,845 GVS

●北斗の拳　Ⓒ武論尊・原哲夫/集英社・フジTV/東映動画/ショウエイ・システム

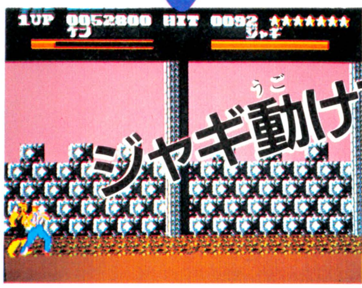
秘孔突かずとも北斗不動呪縛拳が!

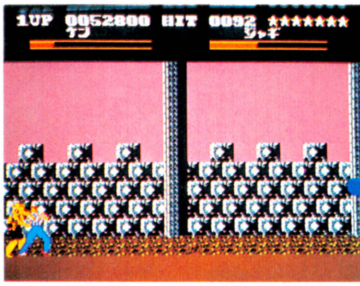
神奈川県　白垣健児　(会員番号474048)

➡カセット入れて電源入れて、さあ頑張ってここまで来よう。無責任だけど、今の私にはこれしか言えんの。



➡さて、ここからが難しい。少しずつ右へ動いてパンチだパンチ。ヘタするとこっちがやられるぞョ。



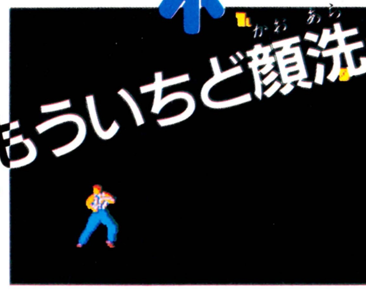


まずジャギのいる所まで行こう。行き方は君におまかせ。好きなようにしてね。

で、ジャギとめでたくご対面となったら、左はじへ行きませう。そのまま待つとふたりとも攻撃ができなくなるので、少しずつ後にさがってパンチしまくれば、ジャギは無抵抗のままあの世へ行っちまうのだッ!



⬅ちなみに皆様、「北斗の拳」ではなく、「北斗の拳」です。よろしく。



⬅やぁ、決まっちゃった。「北斗不動呪縛拳」!! 長ったらしい名前だな。

図書券 6,000円

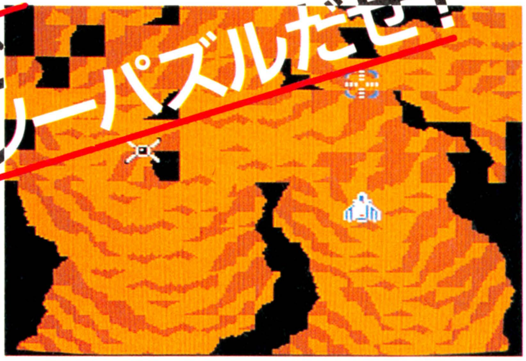
ファミ通チケット 3,493 GVS

●スーパーゼビウス ©㈱ナムコ

こんがらがっちゃったよ

埼玉県 藤元賢治 (会員番号900139)

まるでジグソーパズルだぜ!



➡もうグチャグチャ。なにがなんだかさっぱりわからんね。これもガンプの魔力なのかもね。

とてもややこしい7、8面だけど、さらにややこしくしてしまおうか。

エリア7で、ピトゾポライのちょい左にある薄い壁を何気なく通り抜けよう。簡単に言ってるけど、簡単なんだよ。本当に。

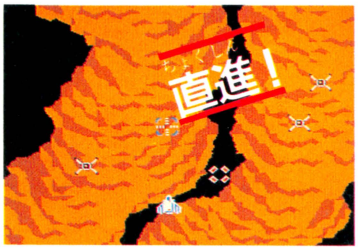
で、そのまま進んで行くと……ゲロゲロッ、画面がグチャらけてしまうのだッ！ うーむ、この先どーやって進めばいいのやら……。暇な人は画面を書き写して、正常な場面に戻してみよう。戻るかどうかは知らないけどね。



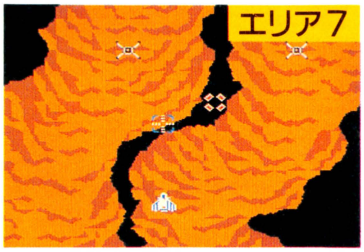
⬆うへへ、通っちゃったよん。



⬆そう、画面の下の方でやってちょーだいませ。

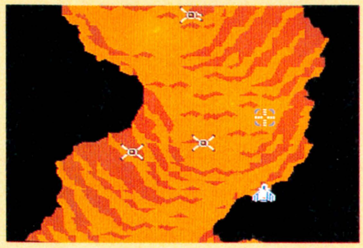


⬆えいやッ！ このまま行けばいいのさ！



⬆真正面ですりぬけましょう。気をつけて！

ついでのオマケ 不死身のソルバルウ!



上の写真、おかしいでしょ。東京都の佐藤直樹君が送ってきた秘技なんだけど、ソルバルウが黒い部分に入れちゃうんだよね。ソルバルウの先端が洞窟の中に入ってれば、死なないのである、エッヘン！ あ、僕がいばってもしょうがないか。佐藤君、いばってちょ！

図書券 4,000円

ファミ通チケット 2,194 GVS

●スーパーゼビウス ©㈱ナムコ

あっ！ ファントム君、ごめん!!

東京都 川崎義雄 (会員番号900140)

よーし、行くぞッ！ まずバリアーをつけろ！ そしたらファントムが出る面へ行くんだ！ よし、ファントムにぶつかってみれ！ ほーら、ファントムが消えちまった。あーあ、かわいそーだなァ。

具体的には、3面の最初のファントムでバリアーを取り、クリアーせずに一周して再び出てきたマヌケなファントムに体当たりしてみればよろしい。ソルバルウには人情のかけらもないのでした。

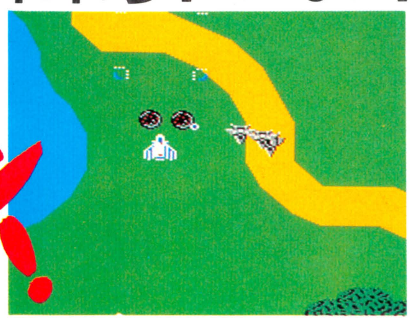
待ってたぜ、相棒よっ!!



⬆⬅来た来た来た！ 待ってたんだよこの時を。人が困ってる時に出て来ないで、このヤロオ！ 積年のうらみ今こそくらえ!!

ドン!

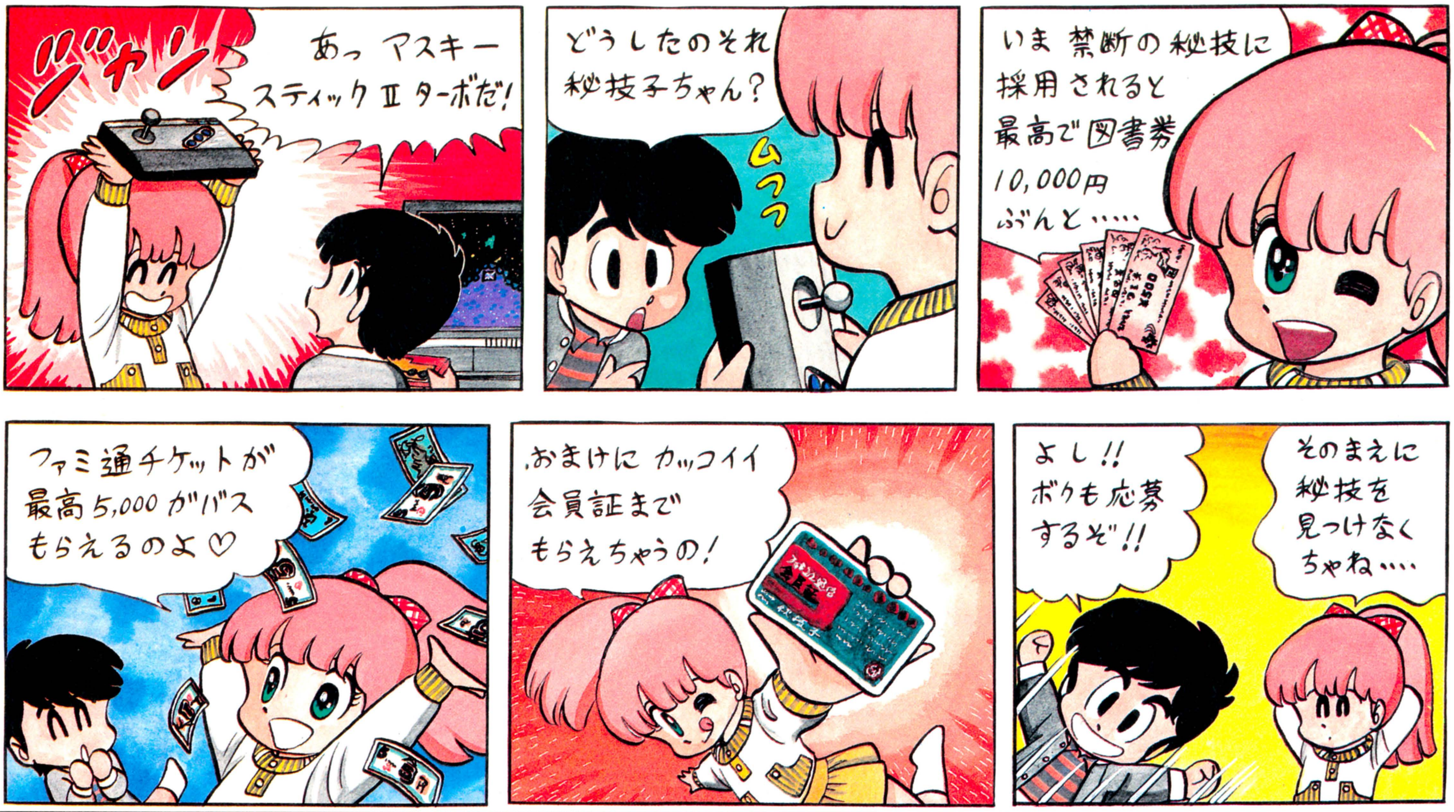
れれっ? いない!



⬆バリアーが消えて、ついでに彼も消えちまった。

禁断の秘技子ちゃん

作 山口みゆき



禁断の秘技大募集!!

いきなり、なんの予告もなしに『禁断の秘技子ちゃん』が始まってしまった。作者の山口みゆき先生に言わせると、『日ペンの美子ちゃん』に負けないくらい長寿の連載漫画にしたいとのこと。まぁ、なんの予告もなしに始まった漫画だから、なんの予告もなしに、いきなり連載を打ちきることも十分あるわけで……みんな応援よろしくね。

ところで、ファミ通㊙情報部では、キミたちの見つけた禁断の秘技を大募集しているぞ。採用された人には、秘技の面白さに応じて全国共通の図書券（1,000円～10,000円分）とファミ通チケット(500ガバス～5,000ガバス)をあげちゃうぞ。

おまけに、まだファミ通の会員証を持っていない人には、採用された順に編集部が決めた番号（900000からの連番）を刻印したカッコイイ会員証までもらえちゃうのだ。

くわしくは、右の"はがきのかき方っ!!"をよく読んでくれ!! ひとつ注意しておくが、あて先の（ゲーム名）係のところは、自分の見つけた秘技のゲーム名を書くんだぞ。そのまま、（ゲーム名）係と書かないよーに。たまに、こーゆー人がいるんだよね。

あて先

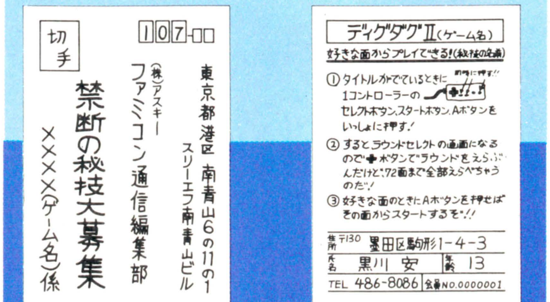
〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー ファミコン通信編集部

禁断の秘技大募集(ゲーム名)係

はがきのかき方っ!!

はがきに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書くこと。さらにその下に技の内容をひとことであらわすタイトルがあるとうれしい。技は具体的に、どこで、なにを、どうするのかをわかりやすく書くこと。自分の会員番号がない人は会員番号のところに"なし"と書いてくれ。採用された人にかぎり、会員登録をして、会員証を送ります。



ファミコン通信 ガバスシステム

ガバスをためて、得しちゃおう!!

●**ガバスシステム**　これは『ファミコン通信』の読者だけの画期的なチケット制度だ。なんと、ガバスをたくさん集めれば下に紹介するいいモノがキミにプレゼントされちゃう制度だよ。右のページにならんでいるのがその16ガバスのガバスチケットさ。これを大切に集めていけばプレゼントがもらえるシクミだよ。

●**チケットの入手方法は2つ**　まずは毎号本誌について来るチケットをコツコツとためる方法だ。でも、もう1つのやり方がある。それは本誌の"禁断の秘技"や"町内会"のコーナーに、キミの見つけたウラ技やおもしろーいアイデアをはがきに書いて送って、みごとに採用されることだ。こうなれば一挙に5,000ガバスまで手に入れられるチャンスがあるぞ!1枚のはがきでドーンと大きなガバスが贈られるんだから、これは絶対おすすめだ(詳しいことは115ページの"禁断の秘技"大募集の記事を見よう)。とにかく正統なやり方でガバスを集めよう。そしてプレゼントをもらおうねっ!!

ガバスを集めれば、このプレゼントがキミのモノ!

12号のあいことば　11月28日号

ファミコン◯ッズ通信

じゃあ、ガバスを集めてもらえるプレゼントを紹介しよう。それは下にならんでいる10種類のピカピカなモノたちだ。さてキミは何が欲しいかな?

●**応募のしかた**　欲しいモノのところに表示された数のガバスが集まったら、そのチケット全部と右のページの上についている応募券を切りとって、いっしょに封筒に入れて編集部あてに送ろう(応募券には必要事項を全部記入すること)。それでOKだ。ただし、①②③の品物はそれぞれ毎号10個ずつのプレゼントだからね。それと、今号の応募券を使っての応募は12月8日到着分までで締め切ります。それ以降は次号の応募券が必要だから注意してね。

水野店長の色紙
17ガバス

ファミ通バッジ
50ガバス

べーしっ君色紙
500ガバス

ファミ通Tシャツ
990ガバス

ディスクカードソフト
1,800ガバス
ディスクカードの種類は選べます。

ファミ通トレーナー
2,500ガバス

カートリッジソフト
2,900ガバス
カートリッジの種類は選べます。

アスキースティックIIターボ
5,000ガバス

ファミコン本体
9,800ガバス

ディスクシステム
9,800ガバス



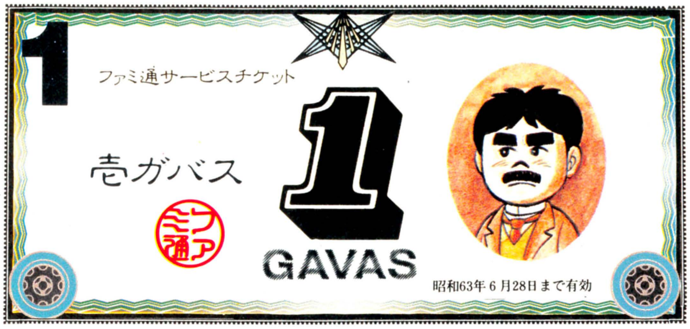
☆今回の応募の締め切りは、12月8日到着分まで!

あて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル(株)アスキー　ファミコン通信編集部『ガバスでもらうプレゼント』係

これがキミのガバスチケットだっ!!

12号のあいことば						11月28日号
お名前				※会員番号(かいいんばんごう)		
欲しいプレゼント名	番の					
同封したガバスの総額	万	千	百	十	一	ガバス

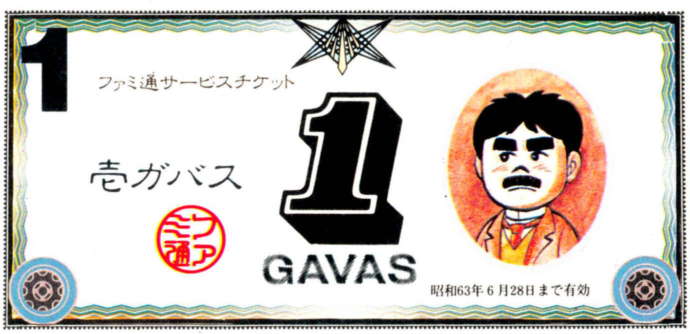
※会員番号のない人は書かなくてよい

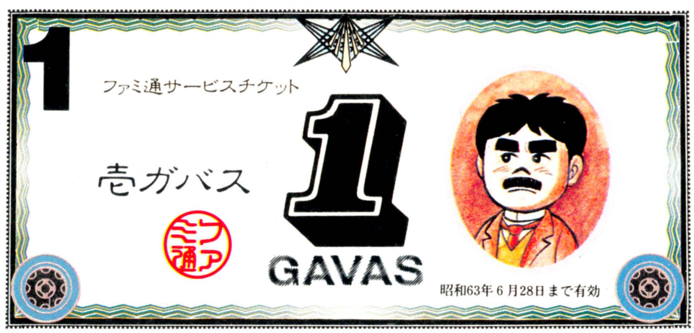


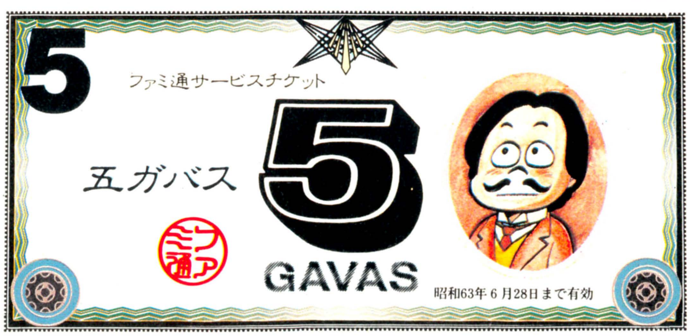












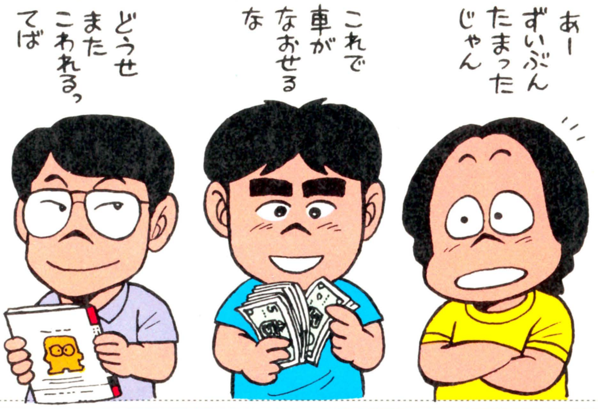


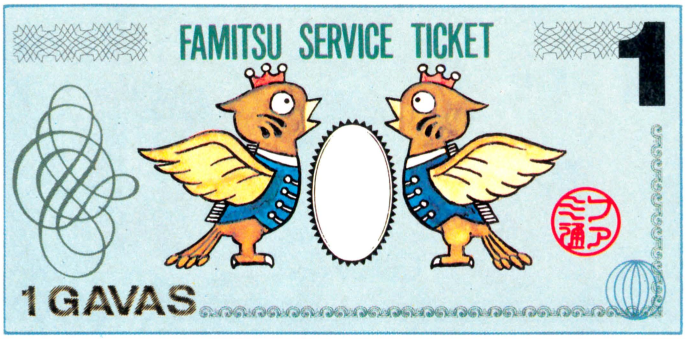
ガバスは切りとって大切に保管するのだぞっ!!

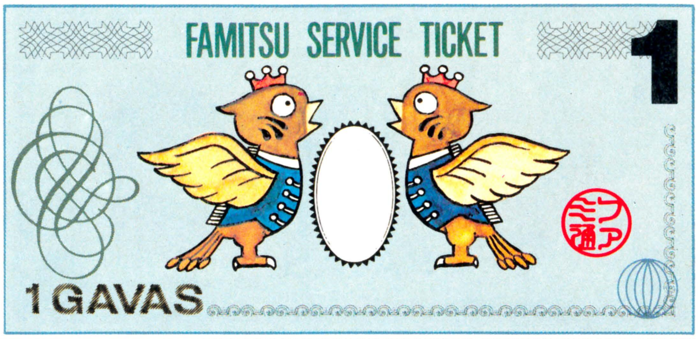
ガバスでもらうプレゼント応募券⑫

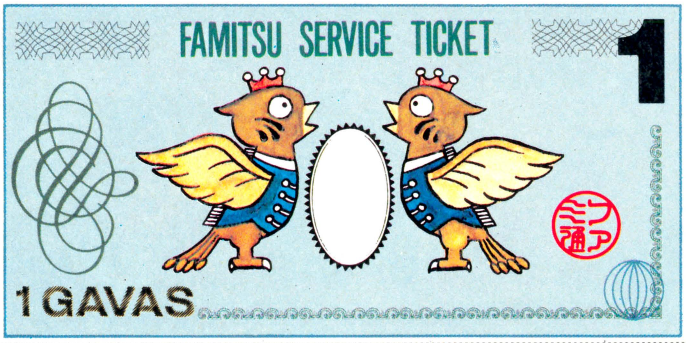
締め切りは1986年12月8日　　11月28日号

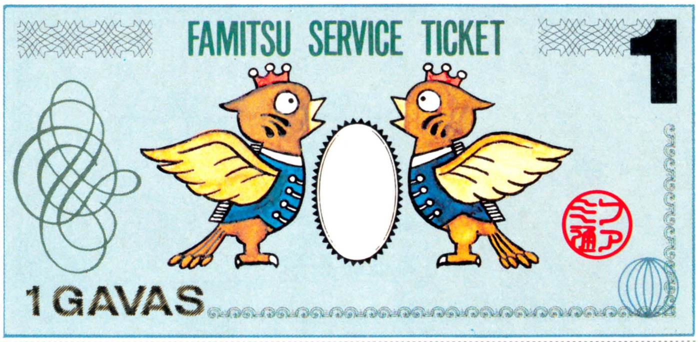
ご住所	□□□-□□　都道府県　市区郡
お名前	
電話番号	（　　　）　—

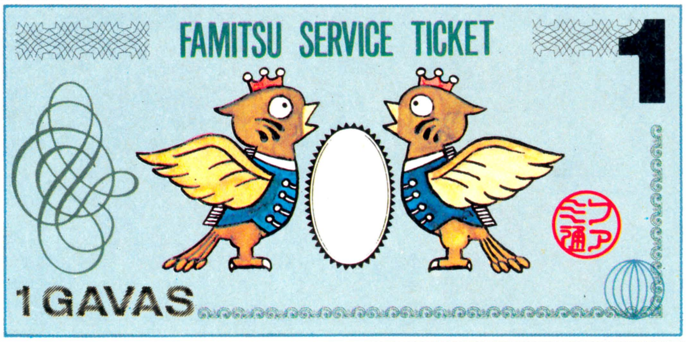


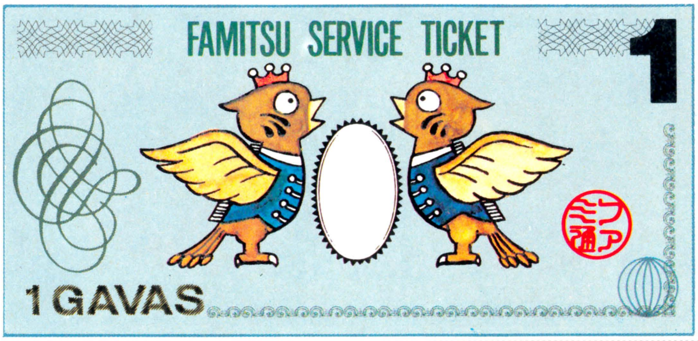


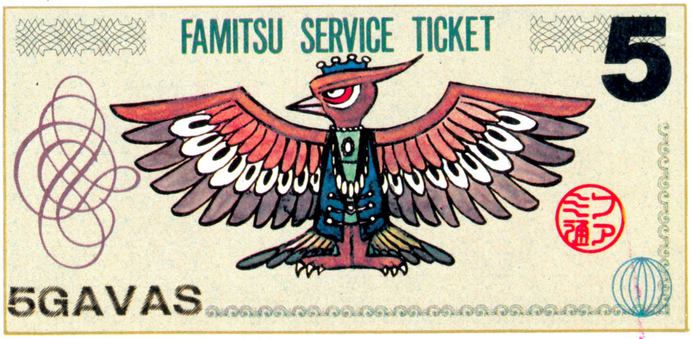


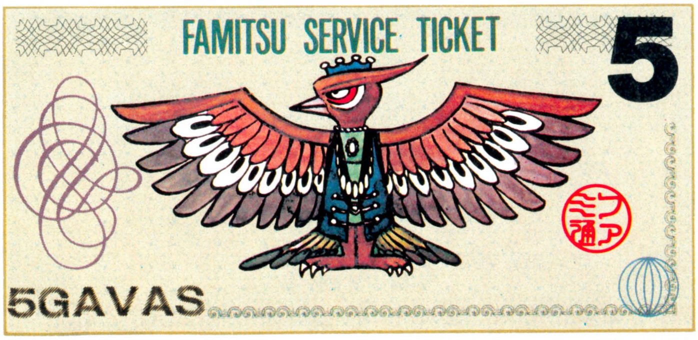












ログイン通信

発行所　東京都港区南青山6丁目11番1号　郵便番号107
株式会社アスキー　ログイン通信東京本社
電話　(03)486−7111
郵便振替口座　東京4-161144

シミュレーション大研究なのだ!!

お待たせ!! ログイン12月号の特集は、シミュレーション大研究に決定だ。んでもって、いったいどういうコンセプトでお届けするかというと、いま急速におもしろくなりつつあるシミュレーションに注目し、そのおもしろさの秘密を徹底的に解剖&追求してしまうという入門編になる予定。

であるからして、これまでシミュレーションっていまいちのれないなぁとか、もうひとつおもしろさが理解できないなぁとか、だって遊びかたがよくわかんないんだもんとか、難しくってとっつきにくいんだよねとか思っていたショクンは必ず読むべしなのだ。まぁ、とにかく、結局の話、この特集を読めば、シミュレーション食わず嫌いのキミもあなたも、シミュレーションをおいしくいただけるようになる!! または、少しは食べてみるのもいいなと思うようになるって寸法だ。

んでもって、最終的には、パソコンゲームの遊べるジャンルが増えて、ますますパソコンがおもしろくなるってわけ。いや、めでたい、めでたい。よかったねってえのがうれしい結果なのだ。

では、ここでちょりっと内容を紹介していくとしよう。まず1番はじめはですね、PC-6001版のウォーシミュレーション『ドイツアフリカ装甲軍団』。そうあのSX-2で、まずは古典的ウォーシミュレーションを味わってもらおう。もちろんリストも大公開だ!!

次にいま人気集中の『三国志』、『現代大戦略』を初心者向きに大紹介。これさえ読めば、とりあえずシミュレーションはどーもっていうキミも、なんとなく遊んでみたくなる(そんな記事を予定しているんですよ)ことうけあいだぞ。思えばRPGにも、おもしろいのに遊んでもらえない時代があったなぁ……。いま、ちょうどシミュレーションがそーゆー時期なんだろうね。おっと、ひとりごとでした。

そして、シミュレーションの新しい波『ディーヴァ』、アメリカの新作シミュレーション、シナリオと続くのだけれども、はっきりいってシミュレーションはいま、活発に進化しているよーだ。

ところで、シナリオ記事だけれども、ちょっと変わった出版シミュレーションを考えているので、期待しててね。

ますます充実、新作情報

今月も元気に1番早い新作情報をお届けしちゃうのだ。このコーナーの担当編集者、カメラマンは、1ヵ月の半分くらいは出張。北海道に九州に大阪、うーんウラヤマシイ。いや別に出張っていう仕事がウラヤマシイんではない。その先々で、その土地のうまいもんをパクつけるからウラヤマシイのだ。

北海道では、カニにトウモロコシ、サッポロラーメン、九州ではチャンポンに焼きラーメン……庶民的だなぁ。でも、お小遣いがいくらあってもたりないんだってさ。

ところで今回は、全16ページ。はたしてどんな新作情報がとびだすか!? 期待していてね。

それに、やっぱり楽しいのは、日曜日に出かけての出張先ドライブ。ワタシなんかこの前はアソにウンゼンにニチナン、ナカス、ロッコウにスマ、シューホードーでしょ、おっといけね、キョクチョーらにはナイショだぜっ!!

ハードウエアプレゼントだ

ひぇ〜、大切な情報を忘れてたぜっ。

なにかというと、クリスマス・ハードウエアプレゼントなのだ!! まだどーいったモノをプレゼントするか決定していないんだけれどもとりあえずパソコン本体をと考えている編集部なのであった。

そもそもプレゼントというものはもらってウレシイものに決まっているわけで、だからこそボクたちも応募するわけだ。このよーな考え方にのっとって、何としてももらってウレシイ賞品をたっぷり用意するから、期待しててね。

ただし、あるスジからのお達しによりひじょーに難しい問題に答えなければならないよーになっているから、注意するよーに。この答えが間違っていたら当然もらえるものももらえなくなってしまうのだ。

M通が一挙12ページに!!

MSX通信がなんと一挙12ページ。これはなぜか!?

フッフッフッ。実はご存知の方もいるとは思うが、あのナムコさんからMSX版『ドルアーガの塔』が発売されるし、あのコナミさんからこれもやっぱりMSX版『夢大陸アドベンチャー』が発売されるのであった。そこで敏感なログインは、一挙にページを用意したのだ。

とにかく12月号のMSX通信は、MSXユーザー必読の2大ゲーム特集になるのでお楽しみにね、というわけなのでした。

あと15行で、ダメ押しだっ

残りあと15行になったけど、あれ14行だ。でも、もう13行だもんね。

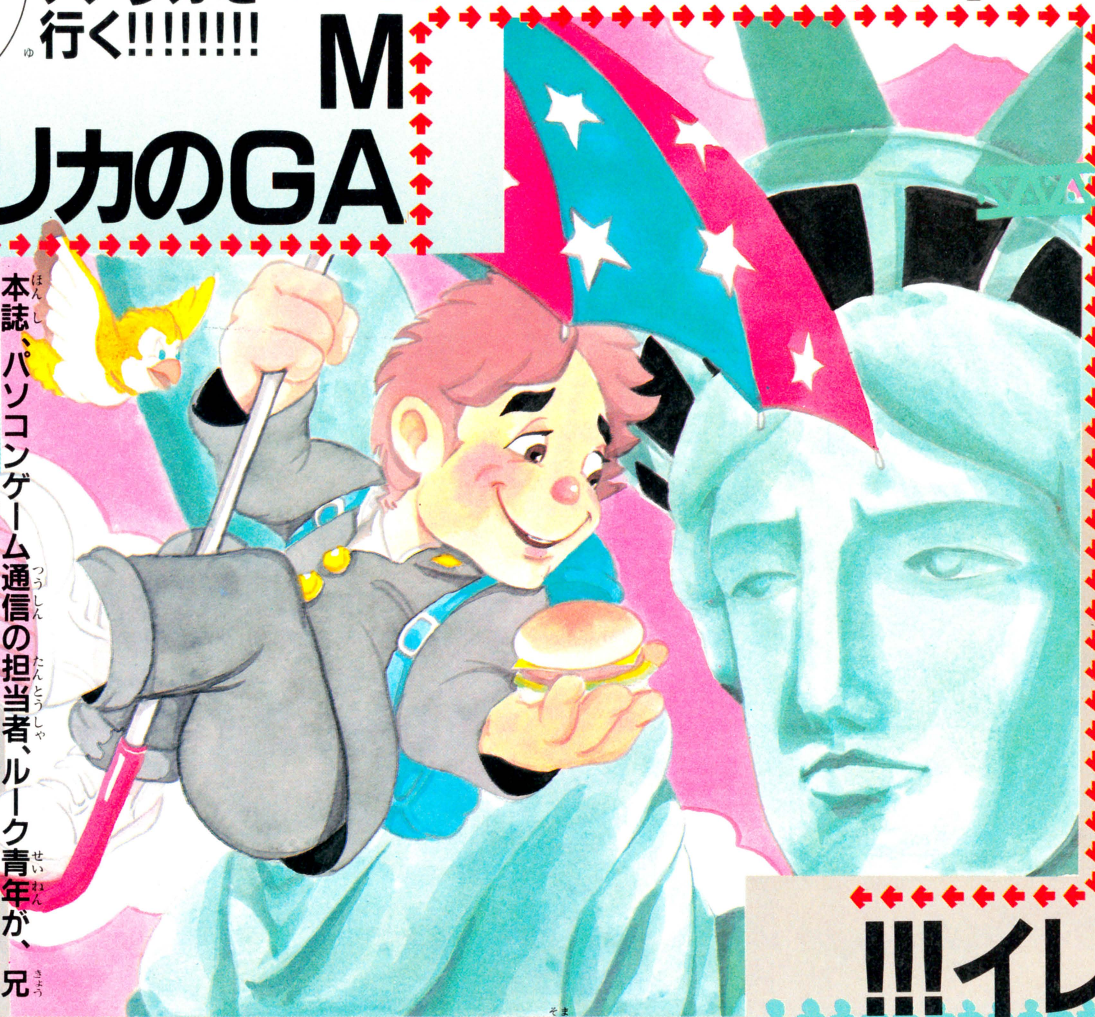
などといっていると、あっというまに11行しかなくなっちゃったんで、10行めにして本題に入らせてもらうと、あと8行なのだった。'86年最後のログインである12月号は、480円で11月8日(一部地方は遅れます)発売されるし、特集も連載記事も、みーんな気力充実なので、買ってね、というわけなのであった!!





ルーク青年アメリカを行く!!!!!!!!

アメリカのGAMEKIDSは、日本のゲームを、熱烈歓迎。熱中プレイ!!!



本誌、パソコンゲーム通信の担当者、ルーク青年が、兄弟誌ログインの取材も兼ねて初の渡米。ニューヨーク、サンフランシスコ10日間の旅を、楽しんできた。よし、それなら旅行のみやげ話を聞かせてもらおうか。つーわけで、ルークのアメリカ探訪記、いざスタート!

摩天楼を見上げたルークはI♡New Yorkと叫んだ

イェーッ、憧れのニューヨークにやって来たのだ。成田空港から直行便で約15時間。おシリはちょっと痛いけど、そんなのへっちゃらさ。日本と13時間の時差なんか、若さで吹っ飛ばせ! ブロードウェイでミュージカル見て、グリニッジ・ビレッジのライブハウスに行って、封切られたばかりの映画見て、五番街でショッピングして、ニューヨークカットのステーキ食べて、メトロポリタン美術館では名画の数々を鑑賞し、カーネギーホールでオペラ見て、セントラルパークで早朝ジョギングしたあとにティファニーで朝食を、それからエンパイア・ステート・ビルや世界貿易センタービルに上り、自由の女神にウインクして……と、やりたいことがたくさんありすぎて、わー、困っちゃうよぉ。

ニューヨークはウワサどおりのエキサイティングな街で、やりたいことの10分の1もできなかったけど、でも楽しかった。もう一度、行きたいなあ。そうそう、例の地下鉄は、落書きだらけの古い車両から、新しい車両に切り替わっている最中らしく、たまたまボクが乗ったヤツはけっこうキレイで、乗り心地もよかった。

こんなふうに書くと、なんだか遊んでばかりいたみたいに思われちゃうね。だけど、ちゃーんと仕事もやっていたのだ。ファミ通・ログイン合同アメリカ視察団(といっても、ボクを含めて総勢たったの2人だけど……)本来の任務、アメリカゲーム事情の見聞だ。そこでまずは、電話帳をチェックして、おもちゃ屋さんやデパートの場所を調べたのだった。

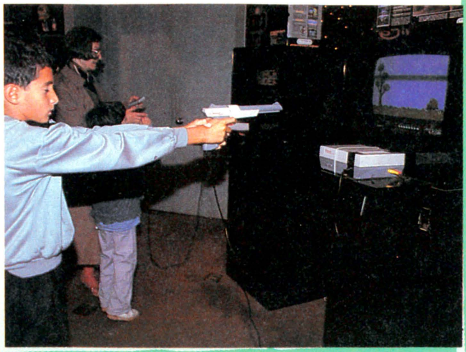
それにしても、たくさんあることあること。

⬇FAO SCHWARZは、ニューヨークーのおもちゃ屋さん。



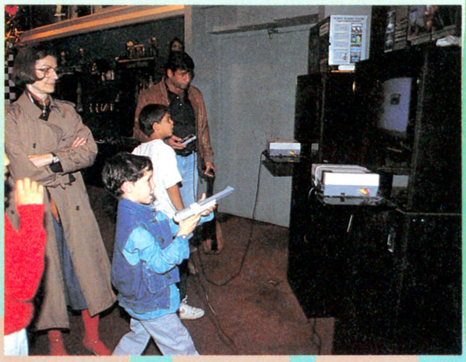
でもニューヨークには、残念だけどたった2日しかいられない。大きそうなお店を2〜3軒ピックアップして、訪ねてみることにしよう。

で、結論から言ってしまうと、ニューヨーク、というよりアメリカの子供たちは、ゲームには



⬆デモの『ダックハント』をプレイするガキ……お子さん。

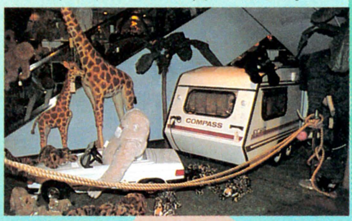
⬇ファミコンは大人気。順番待ちの子供も、真剣な顔。



⬇FAO SCHWARZには、このロボット形の陳列棚がドカン。その他にデモ機が2台ある。



⬇大きなキャンピングカーのおもちゃまであるのは、さすがクルマの国アメリカだ。





⬆「ねぇ、ママ、ファミコン買ってよ～」



パンク姉ちゃんは、ラジコンに夢中の様子。➡



⬆ネオンサインも派手派手しい、Nintendoの一角。

⬇エンパイア・ステート・ビルから見た、N.Y.の夕暮れ時。



あまり恵まれてないみたいだ。ゲームセンターがあちこちにあるわけじゃないし、ゲームマシンも少ない。一時期はアタリ社のゲームマシンVCSが大人気だったけど、今じゃほとんどすたれている。パソコンのゲームもあることはあるけれど、アメリカではお兄さん、お姉さんや大人向きのゲームがほとんどって感じ。

だけど、子供たちだって、きっとゲームをプレイしたいに違いない。そこに、Nintendoが目をつけた。日本で700万～800万台も売れたファミコン、アメリカでも売れるはず、というワケね。だから、ファミコンを置いてあるおもちゃ屋さんに行くと、いつも誰かがデモ機で遊んでる。毎号ファミ通に人気ソフトのランキングを送ってくれるFAO SCHWARZには、ライトガンで獲物を撃つ『ダックハント』が置いてあった。

このお店は、ショッピングで有名な五番街にある。セントラルパークのすぐ近くで、近所には宝石屋さんのティファニーとか、有名なお店がズラーリ並んでる一等地だ。店は2階建てで、かなり広い。意外だったのは、案外素朴なおもちゃが多かったこと。でも、やっぱり人気は、ラジコンなどのエレクトロニクスおもちゃ。で、それがほとんど日本製だったりしてね。

残念ながら、ファミコンを置いてあるおもちゃ屋さんは、そんなにたくさんない。それに、ソフトの種類もそれほど多くない。だけど、アメリカ進出はまだ始まったばかり。これから先が楽しみって印象をうけた私です、なーんてね。

それに、日本のヨドバシカメラとかサクラヤみたいな家電製品の安売りショップ、クレイジーエディーっていう店にもファミコンが置かれていたところをみると、人気が出る可能性大って感じだな。

2日間、ニューヨークをすみからすみまで歩きまわったボクたちは、次の取材地、サンフランシスコへと向かった。ほとんど歩きっぱなしで、ちょっと疲れてきたみたい……フーッ。



⬆クレイジー・エディーにはパソコンソフトもあった。

⬇そしてその一角に、ファミコン発見。デモはやってない。





霧のサンフランシスコでは、ロマンチックにカニを食う!



★FAO SCHWARZの2人のお兄さんは、ゲーム好き。

忙しいイーストコーストのニューヨークから、ボクたちたった2人の視察団は、のんびりしたウエストコーストのサンフランシスコへやって来た。シスコには1週間いられるから、少しはゆっくり過ごせそう。よおし、ここではタップリ観光もしてやろう(へへへ)。それに、サンフランシスコには、海外特派員レポートでおなじみのトムがいて、あちこち案内してくれるっていうし、ケーブルカーに乗って、ゴールデンゲートブリッジで記念写真を撮って、隣町のバークレーでショッピングして、フィッシャーマンズワーフでシーフード食べ、お金持ちの保養地サウサリートでヨットをながめ、もちろん、ウエストコースサウンドのライブも聴いて、日本人町では久し振りの日本食を食べてと……。ハハ、また遊びのプランでいっぱいだ。

(前のページと同じパターンだけど)もちろん、仕事もしっかりやった。今度はトムがいるから電話帳を調べなくていい。「大きなおもちゃ屋さんとデパートに連れてってね」って、お願いすればいいのだ。トムは日本語も英語もペラペラだから、言葉で苦労しなくてすむ。それに比べると、ニューヨークでは大変だったよ。たどたどしい英語で、「アイムアジャパニーズ。ハロー。エクスキューズミー。ヘノヘノモヘジ。サンキュー」だもんね。だけど、そこは度胸でなんとかしちゃったのが、ボクの偉いとこ……?

サンフランシスコでは、まずおもちゃ屋さんのデパートみたいな、TOYS〝Я〞USってお店に行ってみた。サンフランシスコのダウンタウンからはかなり離れた郊外にあるんだけど、ここにはほんと何でもあった。ちっちゃな子供のおもちゃから、女の子のおもちゃまで、大っきな倉庫みたいな店内はちょうどスーパーマーケットみたいになっていて、いろんなおもちゃがドカンと置いてあるのだ。

で、一角にパソコン売り場があって、そこにファミコンも置いてあった。ここに来る客は、あらかじめ何を買うか決めてくるみたいで、デモは全然やっていない。だから、店の雰囲気はとても地味。でも一応、写真を撮っておこうと思ってカメラをかまえると、お店の人が飛んで来て、〝NO PICTUTURE!〞だって。しょうがない、あきらめようかね。

ニューヨークにもあるFAO SCHWARZのサンフランシスコ支店にも行ってみた。ニューヨークの店に比べると小さいし、こっちはふつうのおもちゃ屋さんて感じ。だけど、ファミコンはしっかり置いてある。デモ機は1台だけだったけど、ちゃんとゲームの実演もやっていた。今『スーパーマリオブラザーズ』に人気があるらしい。日本みたいなヒント本はないようだけど、お店のお兄さんはけっこうお上手(ボクのほうが、もっとうまいけどさ)。

アメリカに来たら、やっぱハンバーガーを食べなくちゃ。というわけで、トムがサンフランシスコで一番おいしいという評判のバーガー屋に連れてってくれた。もちろん、マク……でもないしウエン……でもない。いろんな種類があ





⬇サウサリートのヨットハーバーはお金持ちのヨットでいっぱい。



るんだけど、どれにも共通してるのは、とにかくバカでかいこと。しかもトマトやらレタスやらがいっぱいつまってて、ケチャップやマスタードがドカンとぬってあるから、とてもじゃないけどお上品には食べられない。両手でしっかり持って、ガブリと食らいつくのがおいしい食べ方、だって。

話がそれたけど、サンフランシスコではデパートにも行った。メイシーズっていう全米チェーンのデパートで、日本でいうと伊勢丹か三越ってとこかな。で、そこでみつけたのは、アメリカに進出したばかりのセガマークIII。ファミコンと同じく、日本のとはデザインが違ってる。ちょうど発売記念セールをやってるらしく、光線銃がセットになっていて、『ハングオン』付きだ。お店の人によると、けっこう順調なスタートらしい。まずは、おめでとう、セガさん！

つうことは、アメリカでゲームマシンというと、ファミコンかセガだけ！　近いうち、アメリカ中の家庭に日本のゲームマシンが普及する日が来るかも……スゴイぜ、これは。

霧で有名なサンフランシスコで、ボクたちはタップリ霧も体験できて、いやー、ほんといい旅だった。カニとエビとか、シーフードもいっぱい食べれたし、実に満腹……じゃなかった、満足。公私共に、とても充実した取材旅行だったなあ。ああ、仕事なんかしたくないっ！



⬆ハローウィンの前だから、こんなお面も売っている。



⬆サンフランシスコは坂道だらけ。歩くのは大変だ。

⬇FAOの店員さんは、仕事もほったらかしてゲームに夢中。で、そのあとはラジコン。商品知識を得るため？



⬇ファミコンの横には、お人形さんが。



⬇ロボット形の陳列棚はこの店にも置いてある（左）。写真を撮るからお願い、と頼むと２人の店員さんはさっとファミコンの横へ（右）。



⬇お仕事のじゃまして、ゴメンナサイね。



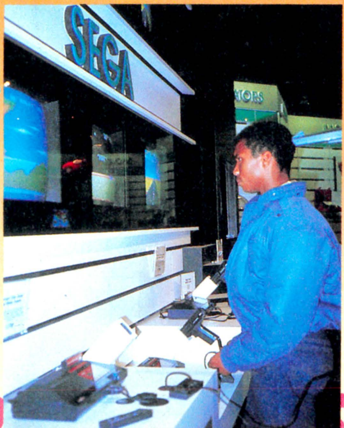
⬇アメリカ版のセガマークIII。なかなかしゃれたデザインでしょ？　光線銃とセットで売られてた。



⬇メイシーズの５階は電気製品売り場。このメタリックなお人形さんは、客寄せのため？



⬇真剣な顔してプレイに熱中するお兄ちゃん。



⬇デモの効果をねらってか、モニターは２台ずつ。





短期集中連載

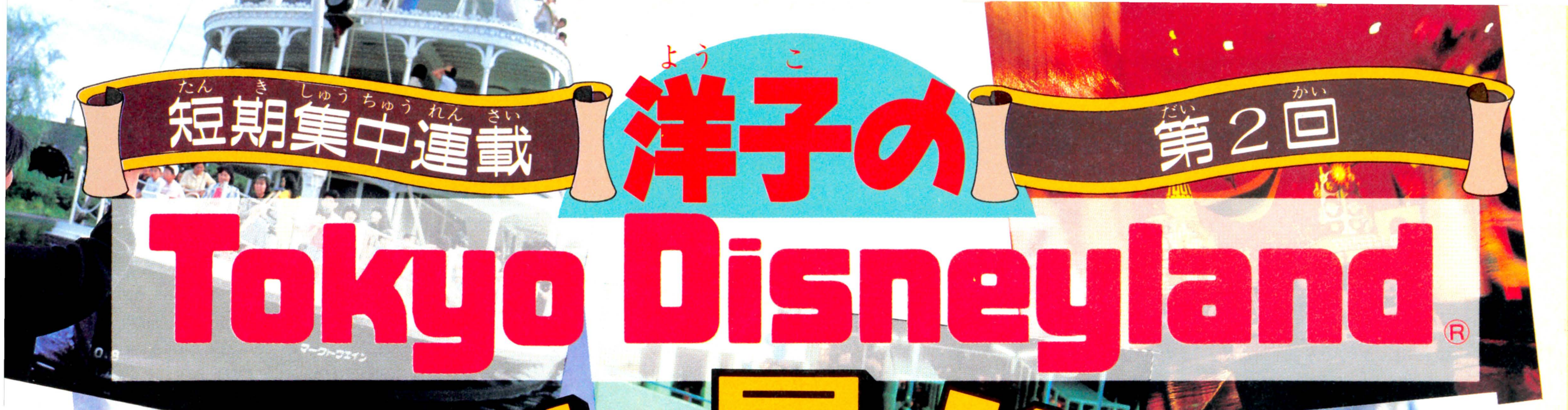
洋子のTokyo Disneyland®大冒険

第2回





なぜか知らないんだけど、ファミコンの雑誌にカラーページで載っている、東京ディズニーランド大冒険のページでーす。とりあえず読んでネ。



わたし、大村洋子。この、東京ディズニーランド大冒険のご案内役よ。よろしくね。前の回に続いて、今回は、ウエスタンランド、ファンタジーランド、そしてトゥモローランドのご紹介をします。

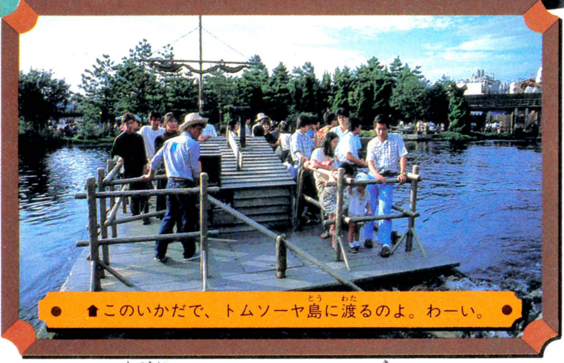
WESTERNLAND ウエスタンランド

ウエスタンランドっていうのはね、文字通り、アメリカ西部の開拓時代をテーマにしたところなの。アトラクションは6つあって、〝ウエスタンランド・シューティングギャラリー〞、〝カントリーベア・ジャンボリー〞、〝ダイヤモンドホースシュー・レビュー〞、〝蒸気船マークトウェイン号〞、〝トムソーヤ島いかだ〞、そして〝デビークロケットのカヌー探険〞。

この中でねえ、わたしがお薦めするのは、〝デビークロケットのカヌー探険〞。このアトラクションはね、お客さんが本当のカヌーをこぐの。それで、カヌーを進ませるの。12人乗りのカヌーを一生懸命こいでいるみんなの姿を見てると、思わず吹き出しちゃった。あ、ごめんなさい！　カヌーのみなさん。

〝カントリーベア・ジャンボリー〞っていうのは、室内のアトラクションね。気のいい、のんびり屋のクマさんたちが、カントリーを演奏し、歌ってくれるの。ひょうきんで、かわいくて、気に入っちゃった！　あとで、もう1回、観よーっと。

お店もやっぱり、全部西部調。ウエスタン調の服とか、インディアンの工芸品とか、ウエスタンスタイルで記念撮影をしてくれるところとか……。雰囲気がとってもいいの。どこからかカントリー＆ウエスタンの音楽も聞こえてきたりして、ね。ほんと、タイムスリップして、西部の世界に入り込んじゃったみたいよ。



⬆このいかだで、トムソーヤ島に渡るのよ。わーい。



⬆蒸気船のマークトウェイン号に手を振りまーす！



⬆トムソーヤ島の岩山に登ったの。







⬆イッツ・ア・スモールワールドです！

FANTASYLAND
ファンタジーランド

あ、ぼちぼち、陽もかたむきだしにゃった。急いで次に行かなくっちゃ。次は、ファンタジーランドね。わあ、おとぎの国へ来たみたいだわ。このファンタジーランドには、アトラクションがいっぱいあるの。〝ピーターパン空の旅〟、〝白雪姫と七人のこびと〟、〝ミッキーマウス・レビュー〟、〝ピノキオの冒険旅行〟、〝空飛ぶダンボ〟、〝シンデレラのゴールデンカルーセル〟、〝ホーンテッドマンション〟、〝イッツ・ア・スモールワールド〟、〝アリスのティーパーティー〟、〝トゥモローランド行きスカイウェイ〟。はあ、これだけ言うの疲れちゃった。ここではね、やっぱり〝ホーンテッドマンション〟。999人の幽霊さんたちが、おむかえしてくれるの。ちょっぴりこわいんだけど、とってもおもしろかったわ。それとねえ、〝ミッキーマウス・レビュー〟も素敵！　ディズニー映画の仲間たちがいっぱい出てくるの。何回観ても、あきないな、きっと。

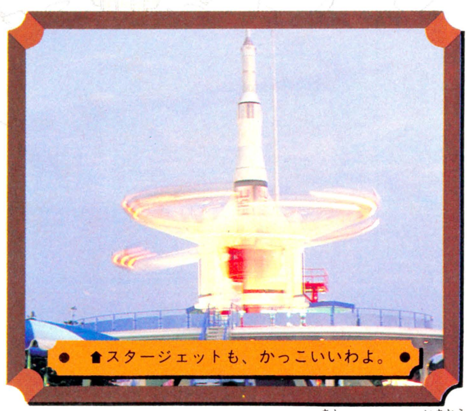
ファンタジーランドって、夢と童話の世界なの。みんなは、１回でもディズニーの映画、観たことある？　『ピーターパン』とか『ピノキオ』とか『ダンボ』とか。その映画の中に、自分が入っていっちゃったみたいな、錯覚をしちゃうの。ディズニーの映画ファンの人なら、このファンタジーランドをくまなく回らなきゃだめね。きっと何か新しいものを見つけられると思うわ。

TOMORROWLAND
トゥモローランド

ああ、もうすっかり陽が暮れちゃった……。ちょっぴり、淋しいな。でも、はりきって、トゥモローランドへ行ってみよっと！

ここは、宇宙と未来の世界なわけね。えーっとね、アトラクションはね、〝ミート・ザ・ワールド〟、〝アメリカン・ジャーニー サークルビジョン360〟、〝スペース・マウンテン〟、〝マジックジャーニー〟、〝スターケード〟、〝スタージェット〟、〝ファンタジーランド行きスカイウェイ〟、〝グランドサーキット・レースウェイ〟。名前を聞いただけでも、トゥモローランドって気がする、わね。

実はね、わたし、ジェットコースターってとっても好きなんだ。いろんなところのジェットコースターに乗るのがライフワークなの。で、この〝スペース・マウンテン〟。ほかのジェットコースターとどこがちがうかっていうと、コースが全部、建物の中にあって、暗くて星がかがやいてる中を、ゴーッゴーッとすごいスピードで走っていくわけ。これ、すごいわあ。１日に何回も乗ってく人もいるんだって。わたし、もちろん乗ったわよ。撮影終わったら、も１回、乗っちゃうんだ！

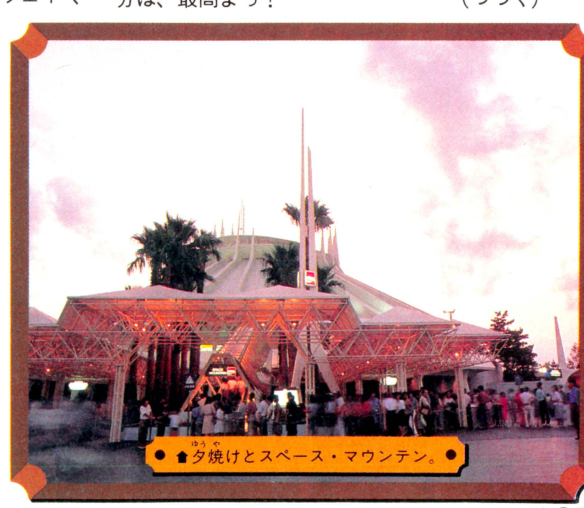


⬆スタージェットも、かっこいいわよ。

かけ足だけど、一応これで４つのテーマランドを全部観たわけね。ちょっと疲れたけど、気分は、最高よっ！　（つづく）



⬆ゴールデンカルーセルに乗っちゃった。



⬆夕焼けとスペース・マウンテン。

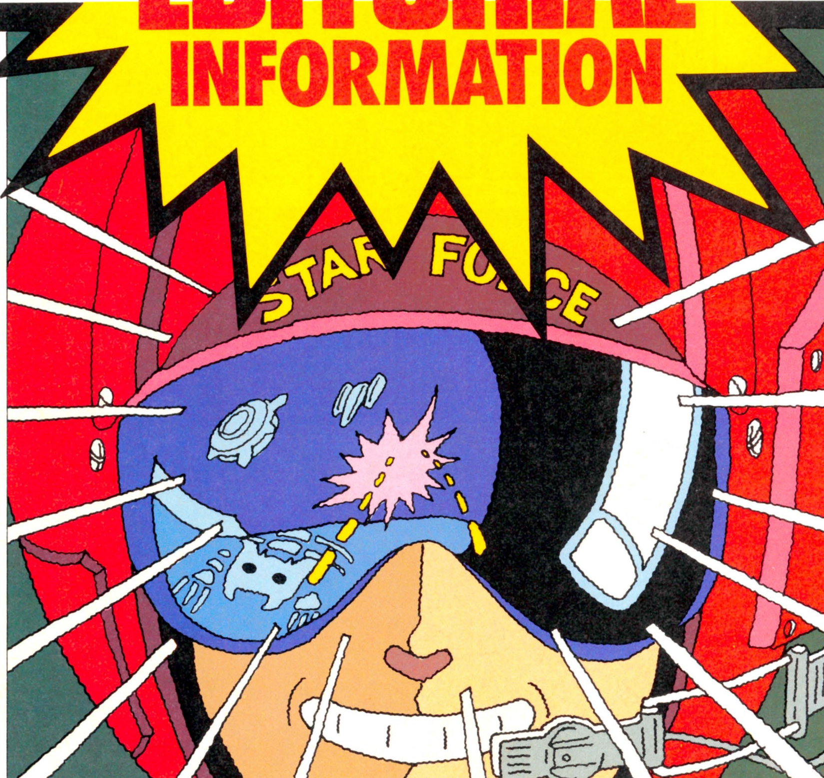
■週に1回は出前でそぼろ弁当を食べてしまう踊る漫画家、桜玉吉先生にはげましのおたよりを

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー ファミコン通信編集部『しあわせのかたち』係。待っとるぞっ




ブロック
3
たべた！
がりがり
カルシウム！
つかつか
ム
人の気配…
きゃん！
ムチなんかでぶたないでっ
麻ナワなんかでしばんないでっ
ローソクなんかたらさないでぇ〜っ!!
きゃーきゃーっ
きやーっ はやくムチでぶたないでーっ
ぴゅーっ
これはアブなそーだからにげよう
若いエネルギーはスポーツで発散だっ
ムリすんなあっ
のわのわー
むんず
ぶーん
ホータイだよ
くるくるくるくるっ
発散するまでもなかった
科学玩具 地球ゴマ
ぶーん
くるくる
ブロック
4
コシが入ってらぁ!!
けった!
どーーん
ひやっ ひやっ ひやっ
ひやっ ひやっ
ぴょんっ
のっしのっし
ぴょんっ
ひやっ ひやっ
のっしのっし
ぴょんっ
ぴょんっ
わらーー
ひやひっ
スタッ
ずん
ぷち
勝った……みたい
いろんなイミでおそろしーテキだった
しかし本当の戦いはこれからなのだっ!!
次号を待てっ!
次回予告！
オレは…プロだといったはずだぜ
そして…最後に待っているのはオカダマスミ(クリストファー・リーでも可)ふんするドラキュラの執拗な攻撃!!
わははははっ
せまりくるアマモトヒデオふんする死神はかせの戦慄！
あんたの目は死んどるわい
うなるムチ とびちる血しぶきっ
次回「悪魔城ドラキュラ」
完結編 乞 御期待！

EDITORIAL INFORMATION



●ゲーム別索引

秋も深まり、朝晩もめっきり冷えこむようになりましたね。みなさん、お元気にしてますかー？

さて、いよいよ次号は、記念すべき第13号です。えっ。どこが記念すべきか、ですって？　だあーってそうでしょ。13号ったら、アータ、12号の次ですよ。とゆーことは、創刊号からかぞえて13番目ってことなわけで、このまた次の号となると、なんと14号ですよっ。これを記念しなくて、何を記念するってーの！　でしょー。

●スタッフ

発行人――塚本慶一郎
編集人兼編集長――小島 文隆
編集スタッフ――塩崎 剛三　水野 震治
河野真太郎　藪 暁彦　加川 良
金井 哲夫　田中富美子　樹村 頼子
新井 創士　浜村 弘一　室屋 雅一
伊東 みか　下山 牧子　金田一 健
石井理恵子　高橋久美子　渡辺 妙子
金矢八十男　川村 篤　小畠 千栄
制作スタッフ――山田 康幸　本間 智嗣
田宮 朋子　佐藤 英人
校正――唐木 緑
フォトグラフ――水科 人士　八木沢芳彦
編集協力――上野 利幸　由井 香織
田辺 達也　山口 裕生　伊藤 雅敏
船田 巧　山口 英夫　鈴木 弘明
加藤 彰洋　斎藤 明宏　田中 芳洋
森岡 憲一　小池 善之　篠 泰樹
土方 幸和　深山かおり　都竹 喜寛
林 大紋　可徳 剛　小沢 一彰
板橋 文朗　青柳 昌行　田尻 智
川野 忠仁　高橋 義信　藤本 清輝
石埜三千穂　八幡 雅彦　二木 康夫
渋谷 洋一
制作協力――三輪 悦子　ＮＥＸＴ
ぐるーぷぱあめ　今井 邦孝　浜崎千英子
前田実穂子　刑部 仁　真田 弘美
山口 志乃　佐野 哲次　高橋 由佳
大野 聡　小松 和好　ａｄｍｉｘ
小森 ネコ　ＳＲクラブ　スペース"Y"
出浦美佐子　松本 鏡子　河奈 佳子
アメリカ駐在――トム・ランドルフ
イラスト――荒井 清和　もろが 卓
桜玉吉(CEP)　後藤 信夫　牧野 伸康
丸山 傑規

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ファミ通情報電話を開設しました。ファミコンゲームに関する必勝法、隠れキャラなど、おもしろ最新情報をテープでアナウンスします。でもダイヤルするときは、間違い電話しないよーに、十分注意してね。間違い電話は迷惑なんだぞっ！

03-236-8350

また、本誌の内容についてのご質問は、毎週火曜日から木曜日の午後2時～午後4時までのあいだに、☎03-406-7166（ファミ通編集部直通）までお問い合わせください。

第4金曜日

第13号は11/28発売です。

お近くの本屋さんでね



ファミリーコンピュータ™用カセット KAC-IK怒「IKARI」1M ROM採用
怒IKARI
2人同時プレイ、途中参加、
強力ウラ技、㊙アイテム
1メガ、フル能力!!
撃ちまくるだけじゃ生き残れないゼ!!
16連射も頼りにならない。
君のウデと頭が勝利をみちびく。
11月26日発売
標準価格5,500円
〈ご注意〉
違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、
このプログラムは絶対にコピーできません。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
©1986 K.AMUSEMENT LISING CO.
©1986 SNK ELECTRONICS CORP.
イラスト：たがみよしひさ
怒IKARIデジタルウォッチプレゼント
KACではファミコン怒「IKARI」発売を記念して抽選で5,000名様にIKARI特製デジタル時計をプレゼント。
応募方法は取扱い説明書の最後にある「怒マーク」をハガキに貼り、住所・氏名・年齢・電話番号を明記のうえ、下記KAC大阪支店「IKARI」プレゼント係までお送り下さい。締切は昭和62年1月末日、当選発表は発送にかえさせて頂きます。
KACテレホンサービス 東京：03(239)7131 大阪：06(365)0040
KAC K.AMUSEMENT LISING CO.
発売元：ケイアミューズメントリース株式会社
本社 〒158 東京都世田谷区用賀2-39-17 用賀駅ビル
ファミコン事業部 〒102 東京都千代田区平河町1-5-3 大和屋第二ビル4F
大阪支店 〒530 大阪市北区西天満3-6-22 北大阪屋ビル



ファミコン通信
11/28
昭和61年11月28日発行 第1巻 第12号
昭和61年9月4日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・406・7166(編集部)
第12号
定価290円
Printed in Japan 凸版印刷
T4912625411290
雑誌 26254-11/28